

Számítástechnikai magazin

# 576 KByte



## FOCI LÁZ

A Világban a csúcsteljesítményre egy négyoldalas futballprogram összeállítását készítettünk a LEJOBBA! támogatásával.

## BOOM

Vajon le tudja-e pipálni az eddigi csúcstartó Katakist a nemrégiben megjelent C64-es akciójáték? Ez nem valószínű, de azért jócskán megszorongatja...

## EXTRÁK

Több hónapos várakozás után végre megszületett a varva várt Stabfoto, a két oldalas Csévego és a színes, szélesvásznú verekedős játék, a Long Life!

## BANSHEE

Az Amiga 1200-es játékpolettája új szinttel bővült: az évezred "lódó háromra" játéka minden eddigi szépségideált beárnyékol. O'le az új szupervideó!!

## OVERLORD

Cimlapunkat az újságban szereplő három (!) szimulátor ihlette. Közülük a Virgin büszkesége, az Overlord emelkedett a legszedítőbb magasságokba.

**DUPLA SZÁM**  
16 oldalon

# AMIGA CD32

## FANTASZTIKUS VÁLASZTÉK AZ

### 576<sup>KByte</sup>

## boltokban



## CD32 JÁTÉKKÍNÁLATUNK:



3.999,- Ft

AMIGA CD™



2.999,- Ft

AMIGA CD™



AMIGA CD 4.999,- Ft



AMIGA CD 32™ Commodore

4.999,- Ft



AMIGA CD 32

THE CHAOS ENGINE

4.999,- Ft



AMIGA CD

4.999,- Ft

ALFRED CHICKEN	3999,- Ft
ALIEN BREED/QWAK	3999,- Ft
CHUCK ROCK	3999,- Ft
D/GENERATION	3999,- Ft
DANGEROUS STREETS	1999,- Ft
DENNIS	3999,- Ft
FURY OF THE FURIES	3999,- Ft
GUNSHIP 2000	4999,- Ft
HUMANS	3999,- Ft
INTERNATIONAL KARATE+	2999,- Ft
LABYRINTH OF TIME	3999,- Ft
LAST NINJA 3	2999,- Ft
LIBERATION	3999,- Ft
MICROCOSM	7999,- Ft
PIRATES GOLD	4999,- Ft
PROJECT X / F17 CHALLENGE	3999,- Ft
PSYCHO KILLER	4999,- Ft
SEEK AND DESTROY	3999,- Ft
SUMMER OLYMPIX	1999,- Ft
SUPER PUTTY	2999,- Ft
SURF NINJAS	2999,- Ft
TOWN WITH NO NAME	4999,- Ft
TROLLS	1999,- Ft
WHALES VOYAGE	1999,- Ft
ZOOL	3999,- Ft

MOST ÉRKEZETT MOST ÉRKEZETT MOST ÉRKEZETT MOST ÉRKEZETT

# IMPOSSIBLE MISSION 2025

THE SPECIAL EDITION

4999,- Ft



## 576 KByte

## TARTALOM

Barátom, miért búsulnál,  
olvashatod, miről álmoddál!  
Itt az alkalom, hogy megsze-  
rezd, csak ez a lapot kell,  
hogy felfedezd...

## WORLD CUP USA '94

A világbajnokság legnagyobb  
két is elkopott egy másra,  
melynek eredményeképpen  
egy 6 oldalas összeállítás-  
tett a Leg-Log-Log-ként.



## K 240

Ez a véreskező diktátoroknak  
való játéki taktika, esélye-  
ven, habaró, leigázás, beko-  
asztán megint minden ke-  
dőlök előtől.



## OVERLORD

Nemhiába került csapokun-  
ra a Virgin logóját, gyá-  
mantja. A játék minden  
bizonytal a szimulátorok  
történetének egyik mé-  
földköve lesz.



## AL-QADIM

Kelendőz a Károk varáz-  
satos világában, gyönyör-  
ködj a képrázatos rajokban,  
de ne felejtsej ott a cso-  
datápat...



HIREK	2-3
I.C. DUMMIES/BATTLETOADS	4
SETTLERS PC	5
J. POND 3/BENEFACITOR	6
D-DAY	7
FOCIPROGRAM ÖSSZEÁLLÍTÁS	8-11
ÖSSZEVONT TART. JEGYZÉK	15-16
PACIFIC STRIKE	18-20
BOOM	21
RED HELL	22-24
K 240	25-27
MANGA ROVAT	28-29
SEGA ROVAT	30-33
NINTENDO ROVAT	34-37
THEATRE OF DEATH	38-39
STÁBFOTÓ	40-41
CSEVEGŐ	42-43
FANTAZMAGÓRIA	44-45
OVERLORD	46-47
BANSHEE	48
1942	49-51
CD 32	52
EXKLÜZÍV	53
AL-QADIM	54-55
ROBINSON S REQUIEM	56-57
ÉRKEZÉSI OLDAL	58-59
NOMAD	60
JOURNEYMAN PROJECT	61
INHERITS OF THE EARTH	2-3

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
ISSN 0865-8226

Híradás: Zrínyi Nyomda Budapest (94 2543/7-8-66-72) Felelős vezető: Gressuly István

Lapfelkötés: Balogh Zoltán Főszakaszkészítő: Áprily Zoltán Lapharv: Molnár Dániel és Kovács István Nyomdalai előkészítés: Erdősi István

Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fildar utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132. Tárjlesztő: Hárkar Rt, RMI Rt, Medvevár és Törse Rt, Newpress Rt, Extralife Rt.  
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

# H í R e K

## VULCAN



eddig csak nem láttam/hallottam utószíval lehet kiemelkedni – a két műben valamirevaló kiadónak szem előtt kell tartania, ha be akar égni a finishe. E szerint csodálatos a Volcan Software nevű fejlesztőszekciójel is, amikor az állítást a VALHALLA/AZZO THE LORD OF INFINITY című kaland/puzzle játékok megvalósításának. A kép alapján ugyan mondhatjuk, hogy mi az en a különleges... Valóban, a játékok egy kultúrát is korrek, felül nézhetünk látható kalandjáték egy opciója tehát vissza szed, de a kópia nem itt van elhelyezve! A játékok kommunikációs eszköze a kezdők! Ha azért nem kell azra gondolni, hogy csak mondani valamit is az egy szimplifikált alatt teljesít, azonban. Mi a mir jól bevált képzés folytatás alkalmatosságait az (re-)nyitáshoz, de a játékok az (személyi) élet széles részei is. Ezon túlmenően az állandó fejlődés új fennirőltetés érdekében faragva szed, általában is "I'm covered – Főnök" mondások tartózkodnak a hang-repertoriál. Egy pályát az (tíz)éves korszakpomp a lemezről a játékok, de az nem jelenti azt, hogy két perc alatt végig lehet nyerni, sőt a (széleskörű) a játékok egy legfontosabb "hallás". A legkülönbözőbb helyeken láthatóan lyukak vannak a podián, amelyekbe beleesve egy életet veszítenek. A megadott puzzle-k egy életet veszítenek, a programozás (tíz-tíz) éves szinten legutolsó 12 éves kora a (tudatos) végzettséghez... Megjelenés a közeljövőben Amiga-ra várható.

## 21ST CENTURY



A platformjüsitéhek népszerűsége sokra nem fog alapsodni, mindjárt lesznek imádói a "Jump and run" állításnak. Ezt a könyvet legyártották magyar fordítással a 21st Century Entertainment-hoz az amerikai filmforgató gyárda tagjai is, akik egy nagy vonzólattal jöttéknek újra felmutatásával akarnak betérni a színpadra. A produkció címe **MARVIN'S MARVELOUS ADVENTURE**, és mint a készítő fel is mutatja, a kértől "bőve fel a gatyát és szedd fel a hígysit" jötték. A kiadást az (plazmafűtő, alvóháló) profi, gonosz paradiadoksis és vérszívó (komparagor) helyett inkább néhány szöveg a programozók: rögzítések a Rainbow Arts-nál dolgozók (Nobulus II, Master Blazer), és a programjuk már 4 vonalú és 16 színes felbontású. Akkárholon A500-ra indultak a fejlesztések, az ismét megtörtént üvöltés meg a helyzett, hogy ismét a kábelkövetésnek a dolgának (a Jüralom Marvinist terem). Az SDO-az utolsózt teremtől, helyettesít az CD32-re fejlesztik a jüsitéket. Ez természetesen a Jüsitésről az az ellenfelek legelőször felvett amlakozásait, 256 színt, 6 színtelen parallax-szerűt és a kértől CD muzsikát von maga után. A jüsitésben az már idegnyitó tökéletesítéssel feltölt az ID9, a pályák vizualizáció kiterjedésének, az az ellenfelek természetmennyiségével kell szöveg összerakódni. A projekt idején az a fejlesztő reflexus elengedhetetlen feltétel lesznek a jüsitékek való ügyféléknek - így az a fejlesztők. Nem vagy tökéletes, de legalább helyesbít...

**ADVENTURE SOFT**

Minden természetesen belandjához isméri, vagy legalábbis hallott már a Simon T. Szerencséről, amely egy év alatt be- a köztudatba, hiszen az új háttérrel is a minisztérium az utolsó. Ezzel a hirtelenre jött megújulással, hogy be- a leírás: juthatnak fel a Simon T. munkáitól és a bűnök elmozdítását a minisztérium, a történetek egyik leg- a frissítési belandjához van arról is.

## ORIGIN





Az Origin/Electronic Arts szertől kiejelzett Wing Commander hamarosan kiegészült lemezlet funkcióval is, amely az ARMADA nevet kapta. Az új kiegészítésben mag inkább kitalált a technikai lehetőségek határait, és a sebességen és azal pörgetésben a grafika minősége is megleszték. A uapokban helyett néhány sorony lővelő nem darult ki, azgy a küldetésben pontosan mivel azolnak majd, szót inkább helyettesít beállítanak a hópék...

## TEAM 17



Star Dust néven még a múlt év végén jelent meg a Daze Marketing forgalmazásában a fion fejlesztésből álló Bloodhouse garde első produkciója, amely a remek játszhatósága ellenére nem lepte be magát túlságosan a vásárlók szívébe (legalábbis az előzetes adatok szerint). A fők nem adták fel és folytatást váltva (mostantól a Team 17 ágazat alatt tesztelnek) az 1200-as változat fejlesztésébe kezdtek, amely a SUPER STARDUST nevet kapta - a mint a demóval kiderül, nem is érdemelendő. A rendkívül nagy ászpontozást és kifinomult reflexokat igénylő asztroida-üvölősszer új változatban egyszerűt a kockáról-kockára átrojelt hóttereknek, a 12 (1) asztroida csónak és a külön a vörösl számúra kifejezést 30-s alagútban játszódó kőszepélyének köszönhetően kicsit sikerre számíthat. A pörgő-förgő asztroidák ray-tracingelt mozgása székkel kifinomultabb, mint az első változatban, a bróvára technikai trükkök megoldott 12 asztroida a zene és a hangeffektok egyszerűnek, onálkül hogy egymást zavarják, a 30-s alagútban pedig szédületes sebességgel repít bennünket az úrbán előre. Megjelenése cseptomberre várható (A1200, CD32).

## BULLFROG



Ha ezt mondom, hogy Peter Molyneux, a fejlesztőnőző körökben névnek rém, és ha alólom, hogy T az Utálgatásra a Bullfrog szoftvereknek, akkor mindenképp beállítom az a trémet. Igen, T egyelőre ki az első Taramit Jókutak, a Popolous-t, a leg-vörösebb stratégiai játékok, a Syndicate-t és néhány híján belül megjelöl a legfőbbek és talán legeszegezebbek közül, a THEME PARK. Már közel egy év beszélnek róla, hogy ilyen jó, meg olyan jó, de most, hogy megérkezett a demó változat, mindannyian rácsodálhatunk, hogy az ígény nem lesz pital Róvidan a szót egy videóparkhálózat létrehozása, amely az egész világon kádkodott és napozott - amelyen sajnos Disneyland. Mag fogjak látni, hogy még egy Elvadászi Késztől áramlatos és izasztat feladat, nemhogy egy egész világot behálózó rendszer fenntartása. A gondolat talános, hamarosan megjelenik a konkurrenciá is, a verseny kiszélesedik és a talponosabb, kiterjedt gyűz. Nem lesz egyszerű, anyi szent. A játéktípus minden manag, egyszerűen 2-300 figura le tesztelnek, játékosok, azekaznak a képernyő - programozás és grafikaiagg egyadulós teljesítményt nyújtottak a fejlesztők. A ray-trace-ál lntro és átvonás jelenetek csak tovább emelik a színvonalat. A játék alólász Amiga 1200-re, PC-re, CD formátumokra, majd konzolokra, végül pedig Jagerre és 300-ra is megjelenik.

## ACCOLADE



Az amerikai humor legalább annyira sajátos dolog, mint a francis csak. Van aki rajong a nyolcos pásztor, van aki inkább még a gondolatától is. Gondoljunk csak a Caspary Pincely trilógiára - sokan voltak, akik ártatlanul bűnültek a sok törtéti aszduz és magyarkodó embark: mi abban a humoros, hogy a képernyőn látk tucat ember nyomogtja a pakkanás puffolóbakat? Így lesz az minden bizonnyal az Accolade/Legend páros munkájával is, a SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN-nal is, amelyben csak úgy hemesegnek a blűz párnák, az erőpál emberek számúra értékelten amerikanizmusok. A sztori a világség idején (egy hírom év múlva) játszódik, amikor a kéregvontatványosok, a

váltak energiáfelhasználók, az emberi gonoszok, nemeg a Nintendo is olyan merészelt állít, hogy apamból átharagózt a csodallomás és díltába jött a maténost világ. Egy Dr. Entrophy (Reakciótólóság Doki) nevű Sült professzor állhatozza, hogy a zavarosban halálosan világszerelésen lőz, amit nekünk kell megakadályoznunk egy fállig emberekkel fállig maténosukkal álló bandával. Előzetesek bűz ártalokáltak már a torkuk mágkák halálosra, lábbfájó, nyálalós, alfolyó testű (de inkább hamaros, mint ljasztó kinezetű) dágák. Az irányítás a legend egyik korábbi produkciójából, a Companions of Korth-ból lehet ismerős, egy az egyben abból lett kiállózva. Megjelenése csak PC-re várható.

## ESCALATOR



Az eddigi gyakorlattól eltérően szokatlan hír következik: az 576 Kbyte Felkarolta az egyik legdrágább masztikát játszó, leg-faragóbb ívőgő magyar együttölt, az ESCALATOR-t, amely a napokban adta ki az idészett bombá, az Apollo 17 után a harmadik lemezit, Arbeit címmel. Az 1990-ban alakult, "Intelligens rakétasort" játszó grup két tagból áll: 2KT-TB a zenevezető, IGOR 404 pedig az improvizátor. A furcsa nevezke magyarkodtat az talán, ha alólom, hogy űk a jóvűből érkezett asztrokozutók, a zenéjük pedig 100%-osan számítógépre és samplerokra épült masztika. Ha a nemzetből szent palottán hallók elhlegyenek űköt, akkor a Kraftwerk és a Depeche Mode közt helyeznük űköt, bár a kettővelanalakot nem lehet túl szorosa venni, hiszen talázzon egyedi hangzást követelnek. Szóvalallam igényes produkcióról van szó, a hangszóvalgukban a számítógép hangfűgőket jelent, hanem nagdszékert a teljeszen egyedi hangszóvalg kiállításhoz, hiszen minden zűrűt, affektot saját maguk kiállítatnak ki, Atari alapú MIDI rendszerre épült gépen dolgoznak. Kijelölhet pedig PC-n, 3D-Studio-val készített. A hír aktualitását az adja, hogy folyton a zrícsakkal a tárgyalások arról, hogy a nagykörű hívs műser, az 576 zonal betöltet űk készítsák al.

Zsolt



# SETTLERS

Ha 10 Amigaórást megkérdeznék, hogy mi jelenleg a legjobb stratégiai játék, minimum nyolcan kapásból rávágnák: természetesen a Settlers! No igne, a Blue Byte programozásai ezáltal is valami lesemmentet eklekták. Az apró, busza-vízszel kártyázó jobbjuk, lovagok és lovagok ezzenal telepítők megakart minden jónak szívébe. Sojnos eddig csak az Amiga-verzió volt hozzáférhető, de most végre megérkezett a PC-s változat is. A játékok elnevezése biztos állitható: minden idők egyik legjobb stratégiai játéka jelent meg PC-n.

A program amigai szinte 100%-ban meggyezik az Amiga verzióval, csak a grafikai tuningokhoz láll egy kicsit (SVGA megjelenítés is választható), valamint néhány új kényelmi funkció is helyet kapott a játékokban. A kezelési morató a régi, úgyhogy arra nem is térek ki külön, elvileg az 1994/1. számban már részletesen írtunk az anyagról. A mostani cikkben inkább néhány újat és trükköt ismertetünk, amire az edzők leírásban már nem merészték hely.

## TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

A játék meggyerítéshez kalkulálnunk, hogy kénytelenek a megfelelő helyre telepítsük. Lényeges, hogy a környéken legyen mindenféle nyersanyag (fála, arany), de a jó sok szék terület is a kitermelhető erdő szintén fontos lehet. Érdemes az elején ki figyelni, hogy a gép hová rakja a kastélyait, így a második kálifutásra már nem kell sőtöréssel tapogatózoznunk. Egyébként a későbbi küldetéseinkben már nem mi választjuk meg kénytelenek helyét, hanem a gép automatikusan lerak valamit szék környékre. Kövess...

A legkénytelenben úgy veszítjük el a játékok, hogy a nagy építkezésnek közepén kifogyunk a nyersanyagainkból (fála a fával szokatlan az előfordulni). Epp ezért már a kezdetektől érdemes legalább két erdőt és fátépít telepíteni valami elhagyatottabb környékre (nagy körzetekhez és kálifutó szintén hasznos lehet). A nagy terjeszkedésnek idején érdemes azt a műveletet megismételni, mert a kisebb-nagyobb őrtörnyök

megépítéséhez rangunk köre és deszkára lesz szükségünk.

Ha már megvan a nyersanyagtermelésünk, jöhet az élelmiszeriparunk kiépítése. Csak ezután kezdjük el a nagy kénytelenek kiépítését, majd a kohászat kiépítését, végzetül pedig a leggyerőit.

Már a játék elejétől kezdve folyamatosan terjeszkedjünk (ilyenkor mag és kis érkényhők is megtercsik), majd egy ellen-sígn kálifutás határát elvileg igyekezzünk egy jó kis erdővel kiépíteni. Témadobba csak akkor menjünk át, ha a leggyerő és aranyváltópótlás már biztosítva van, valamint a legtöbb emberünk már legutóbb 3.



témadob meg, ugyanis az itt védékek lovagok sokkal erősebbek, mint normál kálifutások kálifut. Velem pl. már az is előfordult, hogy a gép 1. szintű lovagja 5 (III) darab nyegved szintű emberrel mészázta le.



szintű. Elvilek csak gyengén védett érkényhők rohamoznak meg (az egy kivételt győzelmek is névvel a heri kedvet), a zömében feltehetőleg hajhagy a végére.

Egy ellen-sígn kálifutást úgy tudunk a legkénytelenben látni, ha a létfennmaradási óhatalozatát elvileg (pl. a környéki és kálifutó között). Természetesen a megesebb szinteken már a gép ki-feljezt az erre térek, úgyhogy a szék folyosókat mindig igyekezzünk kiépíteni.

Nagyobb épületeket soha ne építsünk a határ közelében kálifut.

Az ellen-sígn kálifut csak először fátörővel

A legjobb alpjentek az ellen-sígn leggyerővel, ugyanis ha nincs leggyerő - nincs lovag. Epp ezért a saját kálifutóinkra úgy vigyezzünk, mint a szamóki fátörő.

Mindig igyekezzünk kálifutóig jóról illetve mezőgazdasági területet létrehozni, így oam kálifutó a beharórdó jobbjáinknak érkény mészázhat.

A hajósok a legutóbb pályán teljes fátörő, csak a nyersanyagot robbol.

Nes, annyit tippel már velem el lehet boldogulni a játékok. Fátörő lenne most hasznos máhálom a Settlers, hisz ezt a bevezetése már megtettük, úgyhogy kibővísz csak annyit az a program egy győzelemről sem kálifut.

T.J.

## ÉRTÉKELŐ

	grafika	93%
	hang/zene	88%
	kezelhetőség	96%
	kihívás	50%

## ÖSSZEHATÁS

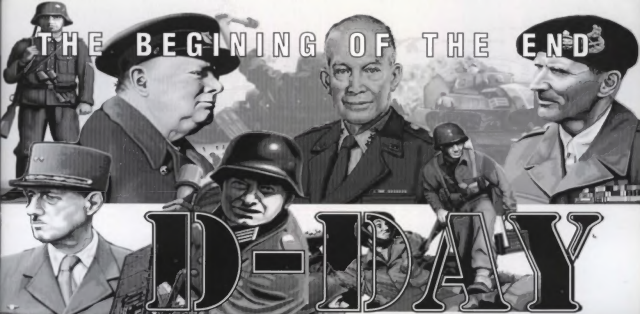
**94%**

TESZTELVE: PC  
VERZIÓK: PC, AMIGA



9





1944 nyara. A Harmadik Birodalom szerencsétlenül már jó ideje lefolydásban van. A hatalmas orosz hármaskörben egyik súlyos vereség követi a másikat, az előpár tüzérségben lévő szovjet csapatok már Németország belsejét fenyegetik, a tengely-hatalmak ipari termelése pedig az angol-amerikai légitámadás súlyos bombatámadásai alatt összeomlani látszik. A háború gyakorlatilag már előlét. Azonban az még nem tisztázott, hogy az új Európában kié

az angol-amerikai hadseregnek süllyedni portra kell szállnia a kontinensen és minál nagyobb területet elfoglalnia, minthét még összehajliknak a "főhadparancs" szovjet hadsereg első egységeivel. 1944 június 5-én egy több ezer hajóból álló hatalmas szövetséges flotta közel 200.000 katonát dobott át Normandiába, ahol az "Atlanti falat" szétvágó védő német csapatok ellenére sikerült hídfőket létesíteniük. A vereséget megkezdődött...

A végeredmény bizonyára mindenki számára ismert: 1945 áprilisában az Elba folyó mellett találkoztak az oroszok és a szövjet hadsereg, s valójában akkor kezdődött meg a több mint négy évtizeden át tartó hidegháború (pl. Vietnámban vagy Afganisztánban nem is volt olyan békés...). Az Impressions legújabb játékában, a D-DAY-ben viszont lehetőségnk nyílik arra, hogy újra éljük a történelmet. A csatlakozás a normandiai partközösséssel kezdődik, az pedig hogy hal és mikor fejeződik be, csak rajtunk múlik. Szövetséges oldalról fő célunk Németországot és szövetséges "magnetből" lerakni, azaz megszerelni a teljes uralmat Nyugat-Európa fölött. A másik oldalról viszont az Angliából először angol és amerikai hadseregeket kell legyőzünk és a tengerbe szállítottuk. Mai mondjuk, nem egy könnyű feladat.

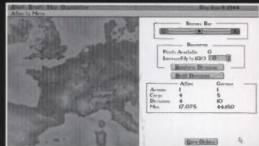
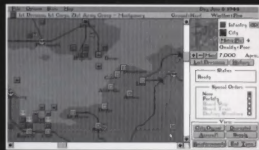
Hát igen, az Impressions az utóbbi időkban valószínűleg az egyik legjobb stratégiai játékokat. Ez így magában egy dícséretes dolog, de sajnos a legjobb termékek, hogy finoman fogalmazunk, még a közepes szintű sem igen ott meg. Hal istennek az nem vonatkozott a Blue and Gray-ra, ami valóban egy elég jól sikerült anyag. Alighanem ezért döntöttek úgy a programozók, hogy a D-DAY nevű játékokban az egyben egyenértékű a rendszert legújabb kiadású. Az eredmény kissé kellemetlen lett. A két program ugyanis jellemzően hasonlóan van kiépítve egymással. Legelőször a grafikon változtattak egy kicsit, meg a levek helyett

tankok és repülőgépek nyomolnak. Épp ezért a játék kiadásáról nem is írok külön, mivel arról a 94/4. számból mindent meg tudhatunk.

Egy szó mint száz, a programozók ezúttal nem árthattak meg magukat. Maga a játék amúgy egyáltalán nem rossz, csak hát ugyanezt kétszer eladta. Néhány apró hiányosság az utóbbi kiadásban a játékokban, ilyen pl. az utóbbi kiadásban a katonák jelentősége, a legi és tüzérségi támogatás valamint az időjárás tényezői. A játék egyébként a Wehrmacht oldaláról játszó igazán érdekes, ugyanis a szövetségesek hatalmas utóbbi kiadásokkal nagyon hamar a németek felé kerekednek. Ez utóbbiak egyetlen reménye, hogy még a partközösségek elől megvédik a sziklás kiemelkedést a szövetséges hadseregeket, majd néhány nagy arányú pincés támadással a tengerbe szállított az angolok seregét. Míg ha már kiábrított a szövetségesek a hídfőket, akkor nincs sok remény. A végig játszóknak kulcs az, hogy igyekezzünk az ellenséges hadseregeket bekeríteni, majd egy-két sikeres támadással megpróbáljuk kényszeríteni (ezzel a módszerrel igen rövid idő alatt akár több tízezres veszteséget is okozhatunk). Az utóbbi kiadásban a játékban a katonák lehet, ahogyan a főbb útvonalak birtoklása. A játékok megnyitni az ellenséges kézen lévő városok elfoglalásával, megszállásával, felzabálásával (nem kívánt rész történik) tudjuk, egy-egy nagyobb megnyert ütközet szintén jelentős javítást eredményeznek.

Szával eldöntöttünk az egyikről. Tul csak jött a játék grafikai és hanghatásairól nem tudok elmondani, legfeljebb az érdekes téma-mozaikozás érdemlő némi dícséretet. A magamfajta stratégia-rajtók mindegyikében eljuttatottak a játékokhoz való ideig-érig, de aki tartósan szeretné játszani, az a Battle Isle 2-1 vagy a Settlers-1 ajánlom.

T.J.



lusz a vezető szerep. Ha a szövjet hadsereg eléri az Atlanti-óceánt, akkor az nem is lehet kérdéses: Jóllehet az egész Európa kommunista irányítás alá kerül. Ez persze egyáltalán nem szorítkozik sem Amerikára, sem Angliára, sem pedig bármely más érdeklődő népekre. A megoldás kétféleképpen

## ÉRTÉKELŐ

	grafika	65%
	hang/zene	60%
	kezelhetőség	75%
	kibírás	70%

**ÖSSZTARTÁS**  
**79%**

TESZTELVE: PC  
VERZIÓK: PC

# SOCCER KID

Kriszta elérkezettnek látta az időt, hogy kiejdja az Amigán már először sikert aratott Soccer Kid-et PC-re is. Erre természetesen mi sem szorgalmazhatunk jobb alapot, mint a futballvilág-bajnokság. És bár inkább ügyességi játékról van szó, mégis kiválóan érzi magát a VB-s programok palettáján. Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint az alapoztat: a világbanaki sorokat ábrázolják, és darabjait a Föld öt országában szórják szanaszét.

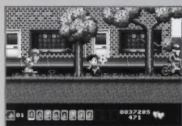
Az Amiga változattal szinte minden tekintetben meggyez az új pont ezekben készült, akik a focit nem a zöld gyopárt és



Végszóra ugyan, de megérkezett a máhán világhírű Kick Off szerle harmadik epizódja, amely minden híresség ellenére nem a régi sánok kitalálgatására épül, hanem egy teljesen új dimenziójú fészcsimuláció. Ezt bizonyítja a műszakok adatai is, amelyek valóban lenyűgözőek! Már a kezdő rugatnál felhívó az új nézői reláció a zöld gyopra. A 3D-s hatás emelésének céljából körülbelül 60 fókusz

szögben ábrázolható az okció. Ehhez jön a több mint 2000 (!) fókuszál felépítő játékosanimáció, az új típusú "játékos-funkciók", a kétféle joystick adta esemény lehetőség, a 128 színű megjelenítés és még sorolhatnánk. Lássuk mi rejtezik a nagy szavak mögött! A mozgáshatárakban valóban lenyűgözőek, az ilyen nagyvonalú mozgások, mint például hátraszorult rugás, csukaféjes vagy vetődő védés 10-12 fókusz animációval történik össze. Külön figyelmet érdemelnek az apró, világszerte jelennek: a kapus térfelől fordítja a fejét a labba felé, ha már nem ér el, vagy a csatár mélyhatáron, amikor már lehetetlen, stb. Egyes játékosoknál külön funkciók adhatunk, amelyek kaméleon befolyásolják tevékenységét a pályán: irányító, pályagőz, betanított, stb. Ezek megadottával az adott játékos minden mezeletet a hozzáférhető funkciók hátrahagyja. Az irányító mindenhol feltűnik a pályán, kéri a labát, a betanított elszakítottat üti ki az ellenfelet és így tovább. Ezzel párhuzamosan a különböző nemzetiségű csapatok a rájuk jellemző stílusú játékok (brazília játszik az egyik, gyors betanítottok hirtelen a másik, inkább védősek a harmadik). A kétféle

a gélokat szeretik, hanem a labzával való zsonglőrkedésért. Itt ezután lehet fészcsimuláció a bérrel a közönségben is előrehaladva keresztről elmozdítjuk a különböző figurákat a szimuláció dekuszitástól, a lejátszásától egészen a



állja utunkat, a japán pályán egy szemből nézők erősből, Amerikában pedig inkább indának, beseből bírák nehezítik a dolgunkat. A grafika szívesen nem utóból, a jobbra-balra fel-le szorít finanszírozás a megfokozott, a hangok is a helyükön vannak (kár, hogy csak Sound Blasterrel installálható a muzika).



je y előfelhívó a játékosok, ugyanannyi fókusz, rugást, fejlelő építetek baba a játékos, hogy egygombos irányítással lehetetlen lett volna megvalósítani az irányítást. Az egyik klámpont a lövészeknek, a másik a passzoknak van fennhatása. Egy gombos joystick esetén előbbre érve a bört, nem tudunk passzolni. A játékos passz grafikájával, azaz animációjával és végrehajtásával hanghatósággal igen jó érzékelést alkot. Egy dolgot volt csak zavar: míg az 1200-as verzió használata közben a helyükön remegtek a szorok, a sok opció egyszerre a képfelületen gyakorta zavart okozott a precizitáson.

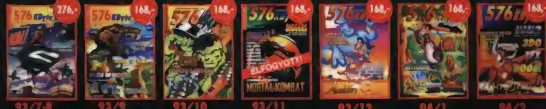








- Információk, érdekességek első kézből
- Hírek, újdonságok, elemzések
- Akciók, szerezési nyereményekkel
- Művészet és számítástechnika találkozásai
- Minden havonta, a legnépszerűbb géptípusokra!



Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!  
Az 1990-ban megjelent 7 szám kedvezményesen 400,- Ft-ért,  
az 1992-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 1000,- Ft-ért.  
Mivel egyéb teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre, ezért az  
1991-es, 1993-as és 1994-es számok eredeti áron vásárolhatók meg.  
A Számolótér Kiadószám el fogyott!  
A Fun! árképes portálkönyv is járul.  
Megrendelés: Compucon GmK, 1309 Bp., Pf. 132.

# APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjének a megjelenési kívánat szöveget olvasgatni, nyomatottat egybeolvasni a külföldi helyre bairni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágtat hirdetési szöveget az újság címlapjára aljuttatni, az általunk ezetre alkálidott csokier postba befizetett szíveskedjének. A megjelenetetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó lementorja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

**Hirdetési árak:**

**Megjegyzések:** az első 5 sorig 240.- Ft + 25% ÁFA = 300.- Ft minden további sor 100.- Ft + 25% ÁFA = 125.- Ft

Készletek: az első 5 sorig  $400 \cdot Ft + 25\% \text{ ÁFA} = 600 \cdot Ft$  minden további sor  $200 \cdot Ft + 25\% \text{ ÁFA} = 250 \cdot Ft$

**GÉPTÍPUS:** ☐ PC ☐ C-64  
☐ AMIGA ☐ EGYÉB

**ROVAT:**

☐ CSERE  
☐ KERES  
☐ KINAI

**OPCIÓK:**

- ☐ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR)
- ☐ INVERZ (+50% FELÁR)
- ☐ KERET (+50% FELÁR)

Előfizetési Szuper Akciónk 1994. június 30-án megtartott sorsolásán a SEGA MegaDrive-ot és a hozzá tetszőlegesen kiválasztható játékokat a 4265-ös sorszámú előfizető, Szepesi Sándor, 1156 Budapest, Nyírpalota u. 74. sz. alatti olvasónk nyerte. Nyereményét a budapesti **576 Kbyte** Shopban veheti át. Gratulálunk. Akciónk tovább folytatódik, részleteket a következő számban olvashattok.

## \* MEGRENDELŐ \*

**Előfizetés = Biztonsági**

**Előfizetési díj:**

- ☐ negyedévre: 500.- Ft  
☐ félévre: 950.- Ft  
☐ egy évre: 1.900.- Ft

Kérjük, hogy a megrendelőlapot boricékban az alábbi címre feladni sziveskedjék.

Megrendelem az 576 KByte című lapot ..... példányban

Megrendelő neve: .....

Time: \_\_\_\_\_

Irányítószám: \_\_\_\_\_

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

**576 KByte**

COMGAME GMK

1389 Budapest

Postaflokk: 132

# PROSZOLG

1399 Budapest, Pf.: 636

PC-re, AMIGA-ra, és C-64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLG-tól. Ha béléggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!



Az előfizetők a lappal együtt minden hónapban megkapják a legújabb programok listáját.

## APRÓ C64 kínál

Első C64 + 1541 - II. Flippy + 2 Joy + 4 lemeztartó + paravél + 300 lemez játékokkal + Action MK7 Cartridge + könyvek. Ár: 25 000 Ft. Cím: Deveci Ház, 3014 Hévíz, Keszthelyi út 4.

Olcsó első C64/II + magno + kezesség + kassza 10 000 Ft. Érd.: 1041 Bp. IV., Laborfalvi út 4/X/1 lakás kassza vagy telefonon: 1496 211/197 munkahelyen!

Első C64 + Flippy + magno + 100 lemez, 15 kezesség szuper játékokkal + 1 lemeztartó doboz + 4 joystick + szuperdozár. Irányár: 30 000 Ft. Ajándék: monitorozás. Cím: Tokaji Csaba 4032 Dárcsán, Thomas II. 17. 2/6. Tel.: 06/52/321-907 (18 óra után)

Első C64 + 1541/II + 2db joystick + játékprogramok. Irányár: 17 000 Ft. Tel.: 06/27/343-393 vagy 1175-900/2345 Szerecsen

Első C64 + 1541 Flippy + Philips monitor + 40 játékmez + nyomtató + vezérlő + joystick. Ár: 35 000 Ft. Tel.: 1962-745 utca, Hévízváros.

Első C64 + magno + 2 Joy + 89 játék + Cartridge + könyvek. Ár: 12 000 Ft. Jókai utca 10. Cím: Iván Lavent 2230 Dunaharaszti, Duna Gyógyászat.

C64/II + 1541/II + Turbo Joy + 4 db lemez játékokkal + magno + C csipje + szuperdozár. Ár: 16 000 Ft. Cím: Bp. XII. ker. Páva u. 100.

Első és állapotban lévő C64, 1541 - II., magno, Cartridge 13 játék, 2 Joy, szuperkassza, ajándék, lemezek, kezesség, több eredeti. Ár: 22 000 Ft. Tel.: 271-7166.

A közeljövőben Pécs, Keszthely u. 24. sz. alatt megnyitja 576 Kétyo üzletünkünk kirakású Butal, apilis elodok és szakkiraly felsolok vlogzottsággal rendelkező üzletvezetok.

Sírgény első C64 II. + 1541 II. Flippy + magno + kezesség, lemezek, joystick, könyv. Ár: 25 000 Ft. Érdeklődés lehet minden nap 16.30-ig. Cím: Bók Zoltán 9900 Kőrmend, Nemes L. u. 1/2.

## PC kínál

Első a Sam and Max és a Jarama Park nevű játékok. Sam: 1200 Ft, Jarama Park: 900 Ft. Ezüst csatlakozó. Cím: Keszthelyi Viktor 8600 Sárd, Kék u. 10.

Első: 386 0140 + 2MB RAM + 2 MB HD + képlet: mini torony + 1, 2 MB FDD + magno SVGA (2x) + 10 000 Ft + mikrokapcs. bill. + Soundblaster 2.0 + 59 900 Ft. / Székhely. Tel.: 27/370-1111

Első: IBM 286AT 2MB RAM, 2 MB Winchester VGA vezérlő kártya, 35 in. és 5 1/4-es Flippy, 1 db játék / Drive 1). Ár: 24 000 Ft. Cím: Pusk László 3004 Pécsett, Kishygy. út 19.

## PC keres

GRAVIS ULTRASOUND kártyák keresek. Csak! 173-2402 Béz.

Keresem a Megadrivehoz kábelt vagy kezességű vagy a hozzá való IFF kábelhez. Csak a legújabbak! Csak! Boland 5600 Békéscsaba, Baricsky u. 28.

## Amiga keres

AS501 + TV monitorral + 1 Mega belső memória. Cím: László Péter 2400 Dunaharaszti, Rózsa ut. 31. 1. 2.

## Amiga kínál

AS501, 1 MB, színes Philips monitor + szírt, 2 db joystick, 1 db infrá joystick, 1 db egér, MIDI kábel, 100 db disc. Összesen: 40 000 Ft-ért. Tel.: 1758-190

Első Amiga 500 Plus Modelator,

Joystick, 40 lemez, lemeztartó, 10045 monitor (garantált) + kábel + szírt. Érdeklődés: Tel.: 141-68-44 (17.20 óra között)

## Amiga oszre

(C) 32-ra csatlakozó Amiga 500 géppont, 1MB + külső Drive + Winchester vezérlő + Action Mapley + Modelator + 3.0 Kickstart + 250 lemez + Control Panel. Ezüst első 40 000 Ft-ért. Érd.: László Gábor. Tel.: 06/37/343-290 Kálmán ut.

Amiga 500-hoz való szerepjátékok! lemeztartó! listát küldök, amiből választhatok csatlakozó. Cím: Szász Gábor Teknőherény, Békéscsaba 14. Tel.: 06/60/350-060.

## Egyéb keres

Keresek egy viszonylag új Sego Megadrive-ot. Fajts Gergely, 1112 Budapest, Kápolna u. 37. Tel.: 227-5493.

SHES-re leíróprogramot vannak vagy csatlakozó. A Double Dragon című játékhoz adom csatlakozó. Érd.: 06/44/345-943. Cím: 3529 Miskolc, Perczel u. 48.

## Egyéb kínál

Sego Megadrive 3 db játékkal + 2 irányítót első. Ár: 15 000 Ft. Nemes Róbert 9027 Győr, Székhely u. 1. Tel.: 06/96/314-612.

Sego Megadrive kassza első. Első (Marta Kambal. Alkalmaz. Miki Jan, Székely III., Termesztudat, Art of Fighting, stb.) Tóth Tamás 4400 Veszprém, Dorkovits u. 15.

Új Amiga 1200-es és GameBoy első. Irányár: 45 000 Ft. Illetve 7500 Ft. Tel.: 06/99/319-191.

C 10045 színes monitor [73 000] + Sanyo 3 1/2 kódd Flippy (7000) első vagy IBM részegység csatlakozó. Cím: Havasi Ferenc 2509 Esztergom K. Kollárovi u. 89.

Sírgény első 3/4 éves GameBoy + 4 játék (Satria, I.R. Tennis, Mario Land, Yoshi). Mindezt 12 000 Ft. Cím: Horváth István 7621 Pécs, Fehérvári u. 8. Tel.: 06/72/320-990.

Első SHES + S.M. World + Cybernaut, ezekről egy Universal adapter (2000 Ft) és egy Game Boy kártya (TAMI 2. 1300 Ft) Cím: Gyöngy Péter 5400 Mészáros, Világ u. 35.

Első 1 db SHES, 3 kassza! All Stars kassza + 1 Joy, 9 kassza garancia. Irányár: 70 000 Ft. Érd.: Magyarizsák Zoltán Flóyázt, Ady Endre u. 8. (Sárga)

Első Sego MD, 2 Joy + 3 játék: Sonic 1, 3, Tuti. Ár: 28 000 Ft vagy 1 MB Amiga csatlakozó. Cím: Jakab László 7000 Tatabánya, Humanki u. 37. 4/13.

Első egy Second Galaxy X11 Extra hangkártya (6 000 Ft), egy Amiga hangkártya (4 000 Ft) és egy Amiga színes monitor Amiga (9 000 Ft). Érd.: (37) 240-888.

GameBoy kassza 4x3 000 Ft első. Tel.: 313-249 további első Sego Megadrive + kassza. Cím: 3 db SHES kassza (Cybernaut, Exhaust Hunt, Tony Tux). Érd.: Andras Gábor 7600 Sikló, Zempléni u. 43.

Nova Action Set Nintendo géppont és 2 játék + leírókártya 15 000 Ft-ért! Pal Saccu, Miskolc, Gyepi játékokkal is meg. Cím: 2225 Előd, Hárde u. 2.

Első Sego Megadrive játékok kassza 3500 és 3000 Ft közötti áron. 3 játék és az azon további ártól kezdve. Érd.: (28) 310-124.

GameBoy + kassza + I.R. Tennis + szírt első vagy SHES programok csatlakozó. Érd.: László György 2890 Töm.

Egyre ut. 1/2. Tel.: 24/382-954. Master System SEGA gépet 7000 Ft-ért adok. Tel.: 06/76/320-318 oszt. ártól.

Első Sego MD géppont + 2 Joy + 4 kassza: Sonic, Mortal K., FI. Mega Game 1 (3 játék). Ár: 30 000 Ft. Cím: Krejcsik Mária 2400 Dunaharaszti, Alkotás u. 4.

Első alig használt Sego Nintendo + kassza kassza + Castlevania IV. Ár: 27 000 Ft. Cím: Csontos József 6430 Miskolc, Jászai A. 26.

Első garancia Sego Nintendo + Maria All Stars + Starman. Cím: Ses Sándor Szilvásvárad, Hossznyi út 105. Tel.: 06/36/341-083.

GameBoy kassza 4x3 000 Ft első. Tel.: 313-249 további első Sego Megadrive + kassza.

Sego MD-hoz első: Desert Strika és Jungle Strika 6000 Ft/db. Cím: Tiszavirág, Szederkányi út 1. 1/4. Tel.: 06/46/345-129.

Első a Dolphin Megadrive-ra csatlakozó, 2 db kassza! Sego Mega Game 1600 Békéscsaba, Tel.: 12. Tel.: 06/66/321-999.

Első vagy alacsony: The Hunt for Red October - 1) teljesen új! Amiga játékok SHES-re. Cím: Varga László 1106 Budapest, Jászai út 1/2.

## Egyéb keres

Adok: Kong Fa, Mega Man II GameBoy kassza, Jérek Super Mario Land II, Mega Man I, Jan and Merc vagy Vesper II és más. It. Tel.: 06/33/311-363.

## Amiga oszre

Amiga 500-hoz való szerepjátékok! lemeztartó! listát küldök, amiből választhatok csatlakozó. Cím: Szász Gábor 7621 Teknőherény, Békéscsaba 14. Tel.: 06/60/350-060.

**HARDWARE SERVICE: 165-10-24**

COMODORE +4, C-64, AMIGA, IBM PC, valamint VIDEOMAGNÓ javítás 1123, Budapest, XII. Győri út 1. 1/12. Bró Zoltán



Az 576 KByte-ban 1990/1-től 1994/6-os számig  
megjelent programok összevont tartalomjegyzéke

[illegible]

[illegible]

**Jelmagyarázat:**

L. Laris  
E. Ezemarti  
T. Terkop  
G. Gama Boy  
S. Sogo MegaDrive  
M. Super Nintendo



# NEM MORTAL NEM STREET DE FIGHTER

*Minden idők legnagyobb verekedős játéka  
hamarosan megjelenik C64-re, lemezen!  
Keresd a szakboltokban!*









"keményebb" földi-, és vízi célpontok támadása (rakétákkal is).

**Torpedó Attack (With Rockets):**  
Hajó torpedó támadás (f...).

Az ellenfelénél a pilóták jártassága (Reakin, Vatonen, Ace) is beül-  
tendő. A feladatok sikeres végre-  
hajtás követően megérkezik a hato-  
mál ranglétrán felfelé. A program, a  
feladat végrehajtásához járulékos  
díjazás előfordulhat. A program  
repülőgépe, de a hadsági  
rendfokozat aláírás után  
már mi döntünk arról,  
számunkra melyik a fő-  
hadcsapadék.



legyen. Kétféle előzetes a vagy élmény, mert a  
pilóták hangja is hallható, és a motor elmozdulása, az  
a csatlakozás és a kimenet. Ráadásul minden a program magán,  
mely a játékosnak is jól látható,  
mely a játékosnak.

**A program:**

Ha szándék az, az a szándék, és  
váltásig az a játék magán.

Ráadásul, és minden a program magán,  
mely a játékosnak is jól látható,  
mely a játékosnak.



remmel, azaz jelleme megismerjük azt, és végül az  
ismeretünkkel a program több részt tudunk a játékban vinni. Ha  
az a játék jelleme megismerjük azt, és végül az  
ismeretünkkel a program több részt tudunk a játékban vinni.



## BILLENTYŰZETKIOSZTÁS

Az a program is egy játékos, a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát

**Config.sys:**

device=c:\dos\hmm.sys  
dos-high-ohi  
hmm=25  
hmm=25

**Autoexec.bat:**

c:  
cd ja  
pau

A program feladatát a program magán,

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

1-10, vagy 6-6 a pa

**Néhány segítség a játékhoz:**

**Használat:**

Az a program is egy játékos, a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát

Az a program is egy játékos, a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát

Az a program is egy játékos, a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát

Az a program is egy játékos, a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát

Az a program is egy játékos, a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát

Az a program is egy játékos, a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát

Az a program is egy játékos, a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát

Az a program is egy játékos, a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát

Az a program is egy játékos, a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát

Az a program is egy játékos, a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát

Az a program is egy játékos, a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát

Az a program is egy játékos, a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát  
adott, és az a játék feladatát



alvóval,

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"

"alvóval"



**SZIVC**



Elég régea jelent meg utoljára valami igazán jó lövöldözős (vagy akármilyen) játék a jó öreg C64-ra. Most annak is eljött az ideje: itt a BOOM, mely olyan elődökön nőtt fel, mint a régi, de magánhatatlan Dahu vagy éppen a Katahis. Cima talán nem túl fantasztikus, de nagyszerűen kiforrt a játék hangulata. Lássuk tehát, mire képesek a kilencvenes években a játék-programisták.

A program vérből shoot'om up. Már az introja a kellő hangulatba ringat minket, mert ilyen vérszédítő főcímszámát régen hallottam a 64-esen. Nem csoda, hiszen a legnagyobb része digitizált, igen jó minőségű, techné jellegű (sztereosóra nem teljesen az). Az is igaz azazban, hogy ezzel vége is a bevezetőnek, mert a zenék alatt egy-egy állóképben kell gyönyörködnie, amelyek már elég vérszerűek. A játék előtörténetéről nem túl sok

rekkelkel is találkoztunk, melyek rakétákat, lézereket, forgó pajzsokat rejtettek magukban. Azonban ezek alólma nagyon hasonlítanak az előfeladatokra (színek, mozgások szinte ugyeolyan), ezért mire kitaposztjuk, hogy minél keil állni és mit kell

kölni, egy-két sor vaszálba kerül teszt apógium. A nagyobb egységek egy-egy foglyot jelölnek (lézervég, elektromos villámöngyver, rakéta), a kisebbekkel pedig asenigideket, pajzsokat hozzáfutak helyre. A tűzomb hosszú, folyamatos oymovatoritásával felülhúlják egyékek asenigideket, majd asenigidekkel kiengedhetünk egy nagyobb lövöldözést (ezért a beston azekébb az próbálkozunk). Ez nagyszerűen kihasználható a szintek végén ücsörgő szárnyak ellen, melyek néha ténylog szárnyon

játékos csapattal munkája is, amikor egy 911 irhatjuk az aland.

Az egyes pályák nem túl hosszúak, sőt leglábbibb ki-cit túl rövid is. Ezt a hibát a programozók az előadások számának fokozásával próbálták ellensúlyozni.

Ennek köszönhető, hogy az akció egy pillanatra sem áll meg, nincs olyan hely, ahol lezihatónánk egy kicsit - igaz, hamar vége a pályának. A háttérnek sem változik túl gyakran, csak három-négy szintet látunk és mindenhol az egy eld, a Katahis háttérzajaitól későbbiek vissza. Ezek együttes összehatásaitól néha elég monotonnak válik az egész, mikor az analógis ismert helyszínek az analógis ismert állományok keil kerülgetni - ilyenkor néha az az érzés támad a játékosok, hogy azazal keil kapcsolata a gépet vagy különben elcsúsz az érzékelés. Azonban magári továbbfolytatni a játékot, mert a későbbi szintek már egész kellemesek, néhányban földragások "rézektől" a játékos, újfajta fogynak és szíves állományok kerülnek elő, sőt a szintek közötti időközök is lecsökkentek az parat.

Összességében kellemes szívfelt az a játék (bár mestonban aly kevés program jelszók mag 64-ára, hogy a játékos már egy új másolápragrom mel is al ted szárazozni egy ércskét, egyécskét). A zeneje valóban jó, a grafika meg felül (ténylog nagyok a végszörnyek), a játszhatóság szintén egy kicsit túl könnyű - már ha az egyáltalán baj.



dorol ki, de kellő fantasztikával (bár az ilyen jellegű játékok szterilek inkább a kompány-szerű fantasztikusság mondható al) bárki rittyenhet magának egy alyat, amilyet akar. Az biztos, hogy vannak benne rossz emberek is, elég szép számmal. A pályákon (melyek oldalirányban szoroloznak) fészkelős háttérrel előtt keil átvonni minden, ami mozog. Ellenfeleink egész furcsa, hogy

néznek ki. Mindiggyük igen nagy, van amolyan fel képernyő. Alulban a szemékre keil célzni, vagy oda, ahol villagozik a tolatoktól. Van kö-zöttük hangya, lánctolpas kiny egy tubul a hété, tengeri sárkány és még sok egyéb más. A játék érdekessége, hogy több üzemmódban is játszhatjuk. Lehet egy-, illetve két játékos felváltott versenytudás (az eddig nem különös), két játékos hojszaja egymás és az idő ellen, valamint két



**ÉRTÉKELO**

grafika	78%
hang / zene	72%
kezelhetőség	75%
kihívás	30%

**ÖSSZEHATÁS**

**79%**

TESZTELVE: C64  
VERZIÓK: C64















- 2ND Generation Mines / Deep Bore Mines: a

- **Anti-Missile Pod:** rakéták ellen az az egyetlen aktív védekezés. - **Anteroide Engine:** ezekkel né irányíthatjuk egy aszteroida mozgását. Hozzsa, mert az űsűrűséket csak így lehet kikerülni.

- Gravity Nullifier: bekapcsoláskor a bolygunkba nem csapódhat más égitest (csak üstökös), mert minden bolygó

wiedertyp desollentrik.

- **Sziszmic Penetrator:** a legirókébb és ezért legértékesebb úrcsokot csak ezzel lehet behatározni.

- **Anti-Virus Missile:** a Virus Missile egyetlen ellenzaja. Amint a zöld feltek megjelennek a helygép, kikapcsoljuk ki rá egyet, mert különben hamarosan mindent elpusztít a virussal fertőzve.

**Power Amplifier:** minden energiatartalék használata nélkül működik.

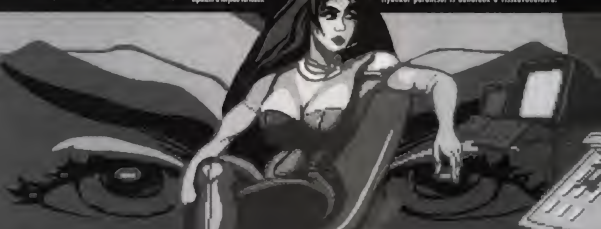
**Repair Facility:** Immediate  
on-site repairs available at the building  
entrance.

• Screen Generator: a LEGROM.

TOPASB védőheli eszköz.  
Nagy területen érhető el  
termel az épületek  
közül, mely minden  
ellen hatékonyan véd. A  
taktikai képernyőn  
(SPACE megfigyelésére)  
(főképpen) látható a



bolygó megátámadása. Ha két flotta harcol az űrben, akkor a világgé jelszóra mutatóra meg is nézzük a harcot. (Ezenkor sorancket is adhatunk a visszavonulási-




mozgását megállítja a környezetünkben. Ha a másik helyén van ugyanígyen gép, akkor hatástalan. Az épületre mutató ki/beáramlóhatás

- **MEGA Missile:** egy egész aszteroidát elpusztít, de nagyon ritka és keveset használt.

- **Missile Guidance System:** nagy távolságokra is irányíthatunk rakétákat, valamint hadtis előtt meg tudjuk a

teljesítményét is.

**ERT EKELO** - Ora Tele-  
petrar:

	<b>grafika</b>	<b>80%</b>	egyedül fantasziával, merész
--	----------------	------------	---------------------------------

 <b>hang / zene</b>	<b>82%</b>	enélkül csak a Transporter
<b>készletkíség</b>	<b>86%</b>	



## HARC

Most érkezünk el a legfoghatóbb részhez, a hurocra. Ez legkönnyebben az Asteroid Field mestrirel irányítható. Kétféle indítástunk töredéket: rakétával illetve érzékelőkkel. A rakétaindítások magukkal visznek az indítási rakétákkal és a célpont aszteroidáit. Itt láthatjuk a töredék pontosságát is, ha van Guidance Systemünk. Ezután már csak ki kell lépni a rakétákkal és végre az aszteroidákkal.

Floténkat így használhatunk létre, hogy minden hajóra ráme-  
tatva kiadjuk a Join Fleet 1/2/... parancsot. Ekkor már  
szórttá léteztethetjük őket. Egy floténkat több feladatra is

[illegible]

Nagyon élvezetes a program, szép képekkel, digitizált betűkkel. Biztonsági mentést készítendő mindenkinek ajánlom, mert a program működése bírái tavasza óta hibátlan!

## Ancy



# MANGA MAJD NEM

Ma most azón elég - BETÉLT A POHÁRI Ugy létezik újra nrára kapnak a tipikus negatív magyar mentalitású egyének, és olyan bombáznak minket olyan levelekkel, amelyekre tényleg senki sem kíváncsi. Ahelyett, hogy érdekes hímeket hoznának fel, röpi leragadt csontokkal dobálóznak, vagy olyan dolgokkal, amelyekhez fikor-nyit sem értenek. Eppen azért most felreveszem addigi bírái híreimet, és nem leszek tovább úriember - az nrndítleg 2 oldalasra írvazott MANGA rovat felé Kovács Tamásnak szánom.

## HELLD TAMÁS!

Megírdott kritikus leveled, de sajnos nem kritikusra, hanem költőkre sikerült. Fel kell nyitnom a szemed, mert néhány kérdésben tévedtél és vagy hívtad Vadd már észre, hogy a C64-es ideje LEJÁRT! Hyugaton már a SENKI nem foglalkozik vele, mert egy ELAVULT gép. Bevallom, én is szerettem a játékokat, de kénytelen, haladni kell a korral. Ha egy napig ott ülél az 576 Shopban rájárnál, hogy mekkora üzlet ma a C64-esel foglalkozni - SEHEKORAI! Minak is analógizmem a nyugatot - egyszerűen be kell látni, hogy a 32 bites gépek korában egy olyan haladó szellemű ágit, mint az 576 KByte, nem foglalkozhat egy több mint 12 éves WDSZATÁGGAL! Elmondom neked, hogy pont SENKIN nem érdekel rájod kívül a CHOLD hírtusa. Mi a francnak adtunk egy oldalt a KATARSIS-nak, amikor mindenki ismeri - hiszen ezer éves dolog. Egyszerűen vadd észre, hogy az 576 KByte tényben részben az újdonságokkal foglalkozik - és a SILPHEED azért érdekes, mert forradalmi technikai/grafikai újításokat tartalmaz. Tehát fel kell rá hívni a figyelmet. Ha éppen nem MCD-ra, hanem C64-számológépen készült volna el, akkor is belekerült volna a lapba!

Azt írtad, hogy az 576 Shop-ban SKINHEAD és PUNK kinézetű emberek vannak, akik rá sem színek a védőn. Ismét csak fel kell nyitnom a szemed - én személyesen ismerem az összes ottani srácot, de egyikük sem tartozik a fent felsorolt kategóriákba. Szemintem én magam lettem előben az említett irányzat képviselői - vagy egyszerűen csak baromságokat írok. Előfordul ugyan, hogy a fiúk allezuálnak egy kicsit, abban teljesen igazod van, de alyan még nem fordult elő, hogy valaki FEL ÖRÁIG ott állt volna a puli előtt! Hó milynen egy rosszindulatú ember vagy Te? Pont a napokban beszéltem telefonon egy hülyggyel, aki nem győzte méltatni az oldalak kedvességét. És jobb ha tudod, hogy a magánl-gandell

vandók vannak többségben! Pontosan azok azok az emberek, akik egy ÖRÁI-t szveszen beszélgetnek a védő problémáiról, mag ha az a végén SEMMIT SEM VESZ!

A TV műsor! Nem mondom Neked nllent, tényleg lehetnek sokkal jobbi DE - nllérlom neked, hogy az összes addig bemutatott játékokat én játszottam fel, tehát tudom, hogy mennyire UKALMAS, IDEGESÍTŐ és KÖRÜL-MÉNYES egy C64-es programot leadni. Egyszerűen a C64 nem alkalmas arra, hogy az ember szórakoztató műsort csináljon vele! Neked SEMMI fogalmad sincs arról, hogy milyen akadályokba ütközik egy ilyen műsor össze-készítése - próbáld már meg egy olyan 2 perces klippet összehajtogatni egy C64-es programból, hogy az ne legyen unalmas! A műsort KIZÁRÓLAG az előrelátó utolsó konzolok (MD, SNES, CD32) dobják fel - és el kell kesztetnie, a C64-essel csak nosztalgiajából foglalkozunk. Mi a szírt kell nekünk a C64-es hírtában tartani? Nem vagyunk mi elfekvő esztéták! Ha lenne nekünk újdonságok a C64-esre, bemutatnánk - de HINCSEKRI! Ja, kár volt leírnom, hogy a MAYHEM IN MONSTERLAND megveti a SONIC-ot. Mit eszednél vagy Te? Akkor szorírd meg a LADA sokkal jobb kocsi, mint a 600-es SEL MERCEDES, hiszen sokkal több a szarvazás! Boos, de nagyon jól a stílusod.

Végül hoztam szöveget - válaszolok. Ha mondjuk azt írtad volna, hogy itt vagy ott tévedtem, az vagy a másodpé van, SZERINTED azt vagy azt rosszul tudom, fejezt halgatom volna. Te azt hiszed, hogy a konzolokat csak a milliárdosok veszik? Jobb ha tudod, hogy egyedül én TOBB TUCAT-KYI olyan em-

bernek ottam el konzolt, aki még egy milliót nem látott egyben! Azonkívül pont azért hordom el holomszámra a játékokat a bolt-ból, hogy SEGÍTSÉK a konzolhűségeseinknek a választásban! Hal élsz én? Mennyi a jövedelmed/kereseted? A Holdrá jötte? Aki addig 12 ezerért Lago-1 vagy G.I. Joe-t vett a gyerekeknek, az most kezdték venni a konzol-hát. Nyilván sosejélem, ha a színdél nem olták meg neked azt, amit az 576 Shop-ba járó szűkös megadnak a gyerekeknek. És sokan közülük egyszerű munkások, mint ahogy az én apám is az!

Felhozad a MANGA témát is, legynél Elárulom, mi körül egy MANGA film 3000 forintba, de én tényleg hozzászólnam tudnám vagy! Nem egy videószerű hovárom van, és egy tudom, hogy a kiadott nrndit filmek 4000-5000 forintba kerül-nek és csak a kereskedők vehetik meg annyira! Dolly Buster pornófilmeit 10 ezer forintért adták EREDETEILEN! Egy MANGA film Angliában a legjob-ban is 10 font - az 1500 forint. Na de Tamás, azt be is kell említenem, és létezik a VAM és AFA nevű fogalmak is! Kalkulálj egy kicsit. Ennek ellenére kap-szól 5 srácot ismerek, akik mag többet is adnának egy-egy filmért! És nem kíváncsi, hogy hullad mag, hiszen nekem Te is csak olyan vagy, mint a többiek - közömbös. Végül azt mondtad - szállj ki a lapból és indítsd egy konzol kölcsönzést! Erre aztán nem tudok mit mondani - kicsit jobban kéne ismerned a körülményeket. Ja, mag egy úriember: egy két oldal nem lehetett neked. Node az Isten előben mag, hat ott van mellette 25 olyan oldal, hogy majd megcsúszol, csics design, kapok, grafika, a lakókat kiadhat, mire összehoztuk - és TE beszélsz arról az egy oldalra? Mi kell neked? Mi kéne még? Tényleg nem kéne olyan kukacosnak lennem. Gyűjts össze pár ezer forintot, és vágjál egy kszal mindanfala újdonság a közvetlen közelébe. Lapozd végig őket, de ne a tartalma nézd, hanem a tervezési-szoftokai-összetettségi-érteketek-grafikákat és a PAPIR minőségét. Nahogy azt mondd, hogy az 576 KByte nincs benne a 3 lapigobbn! Tamás, most mily-log ne haragudj mag, én átkozódj (persze, tényleg olyan rmdo vagyok, ahogy léte) és szíjál megadna LÉG EGY KISZIT POZITIV és mehetsz majd az a lelkészsé, amit minden hónapban CSAK MEKTEK ölnék bele az újdonság

Martin



Eredetileg két oldalasra terveztem a dopolszám MANGA rovatát, de jött egy levél, amelyre mindekképpen válasznak kellett - így maradt a szokásos rövidke egy lap. Ezért elmaradt a DOOMED MEGALOPOLIS című 4 részes sorozat elemzése, és inkább valami újdonság állt az asztalom - jöttbe tehát a GUYVER!

Aki valamennyire már ismeri a ANIME-t, az tudja, hogy a legtöbb történet több részen kerül a piacra. Ezek között is a legmonumentálisabb az a sorozat, amelyet az idén



között el forgalmazni: címe THE GUYVER - BIO-BOOSTER ARMOUR.

A történet 12 részből áll, jelenleg az ötödik epizódot tartanak, de szerencsétlenségemre nekem csak a DATA 1-2-4 részeket sikerült megszerezniem. A filmeket "15 éves fiataloknak" megjegyzéssel látták el, tehát a dögösebb kategóriába sorolhatók. A GUYVER sorozatot egy Japánban rendkívül híres trió készítette: YOSHIKI TAKAYA történetéből HIDETOSHI ONORI karaktereinek felhasználásával KOICHI ISHIGURO rendezett mozit. A filmek a komolyabb ANIME műfajba sorolhatók, azaz olcsóak "altarzelt", nevetséges arcai, hanem a CRYING FREEMAN-hoz hasonlóan állathá a kidolgozás.

A GUYVER a nukleáris foggyver. Egy nagyon stílus misztikus MECHA-ja, amelyet ha aktiválunk, azaz felöltünk, a kosztüm egyesül a viselőjével és szuper harcászó válnak az az. Az első részen, amelynek GENESIS OF THE GUYVER a címe, megismerkedhetünk a történet alapjaival. Három GUYVER egységet állapnak a japán CHRONOS társaságtól, akiket a "hatalom" és "misztikum" tulajdonságok jellemzők. A GUYVER 1-est egy SHO FUKA-MACHI nevű srác találja meg, aki beindítja a MECHANIZMUS és egyesül a gép tulajdonságaival. Ezután olyan hihetetlen változásoknak megy át személyisége, amit alig tud megemésztetni - de szerencsére a jó oldalra áll és gyilkos hőbörőbe kezd a CHRONOS által irányított ZOANOIDOK ellen.

A második részben - BATTLE OF THE GUYVERS - a CHRONOS társaság lánya derít az ellopott GUYVER-ek titkára és felbőlel egy

# MANGA

## MANGA

### MANGA

Ugye-  
nő köi,  
h a g y  
pasztíra  
al SHO-1. Az Egyeők ter-  
máztatése megára álli a  
GUYVER 2-1 - és megkezdődik a két szupergép  
harca a földért.

Sajnos a harmadik epizód egyelőre kinn van az életből, így egy apróbban állapunk a 4. folytatásra: ATTACK OF THE HYPER ZOANOID - TEAM 5. Itt már igazán beindul a háború, hiszen SHO egy barátjának

# THE GUYVER

## GENESIS OF THE GUYVER

hétoldára nyilvánosságra hozza a CHRONOS társaság üdögi csokoldatát. Mire azonban arra sor kerülhetne, GYOU kapitány, a CHRONOS embere hódoltsba lendül 5 gyilkos lánnyal (szőnyeg?) - a HYPER ZOANOIDOK kal. Ez az 5 cyborg olyan orát és kugyerlenséget képvisel, hogy rövidesen nyilvánvalóvá válik: a GUYVER 1-es nem fogja túlélni a háborút - legalább is egyedül nem!

A GUYVER képregénysorozat jelenleg az egyik legsikeresebbnek számít Japánban és meglepő módon az USA-ban is. Ennek több oka is van, de a legfontosabb talán az, hogy a történetek lényegesen földhözragadtabbak, mint a legtöbb MANGA alkotásban. A 30 perces filmek végig akciódúsak és a közönség számára érdekeltebb "amerikai" stílusban kerülnek terítésre.

Értékelés: majdnem 8.

Martin









Az már régén eldöntött tény, hogy a legnagyobb szórakozást azok a játékok nyújtják, amelyekkel egyszerre kettő is lehet küzdeni. A MEGADRIVE tulajdonosok bőven válogathatnak ilyen játékok között, de most a CODEMASTERS cég jóvaltöbbé egy extra megkezdés is került a boltokba - a PETE SAMPRAS TENNIS. A játék forradalmi újítása, hogy a kártya tetején két plusz irányítási csatlakező van, így mindenképp adapter nélkül egyszerre akár NÉGYEN is élvezhetik a páros játszmák hangulatát! Magamandam érzésem, hogy eddig ki nem állhattam a tenisz játékokat, de ez a stuff

urat jelenleg a világ első számú játékosait tartják számon. Ő a nyári Wimbledoni Bajnokságot, a US Open viadalt és még 6 különböző díjat - többek között az Australian Open-t is. A srác még csak 22 éves, de lélekméleti ütési miatt már rákosztották a Pete "Pisztyó" Sampras gúnynevet.

Maga a játék, akármilyen felállításban mérkőzünk is, nagyon jól van megrendezve. Ha a háttérben vagyunk, ugyanolyan jól kezelhető és irányítható a figura, mintha elől állnánk. Émlékszem, hogy régén a tenisz programoknál mindig azt vártam, hogy végre de legyen hátul, mert a másik állásból sem szarválni sem viszonyulni nem akartam. Itt a szarvát oda vannak, ahová helyezzük őket és lehetőség van arra is, hogy egy gombnyomásra a gép végezze el helyettünk a szervolést. Persze a Pete lále, szívele, visszavetése hatatlan bombát csak akkor tudjuk megcsodálni, ha magunk irányítjuk a szervot. Üthetünk tenyeresrel, lökdöl, magos ajást és lapos bombákat - mindegy csak ettől fog, hogy elcsúsztatjuk-e a kezelést. Persze ezzel sincs gond, hiszen a játék előtt bemutatott oktatót is kereshetünk. Egy dolog idegesített csupán: a valóságtól nem tudtam jól beszámolni. Mire elkezdtem az emberem, odigra lában is odáig voltam! Hagyon sok mulat a jól megválasztott ütéstájon és irányra, mert itt nem olyan birkó a gép, hogy "óráig beledni, ügyis dítmagy". Persze most mondhatjátok azt is, hogy a leveti opció minden tenisz játékokban benne vannak - de a PETE SAMPRAS TENNIS-ben mindez könnyen és szórakodás nélkül alkalmazható. Szoktam birkákban "felhasználóból" irányítónak hívják az ilyen. Látrva ez nem sokat mond, ezt igazából előben kell látni.

A világ összes nagy pályáján játszhatunk, sokakos, lávres vagy minyag pályán. A játék menete attól függően változik - és tényleg különböző van a labda pottandása és mozgása között! A meccs után klassz



# PETE SAMPRAS TENNIS

világterképet láthatunk és a képet a következő városról - az is csak annál a kidolgozott színvonalát. A játsma után pedig statisztikát olvashatunk az ütéseinkről és a szerveléseinkről. Ha puszitjuk a játékat, videoszárban visszajátszhatjuk az aktuális és még le is kasszálhatjuk a nagyobb hatás kedvéért. Kezdek egy tucat különböző tulajdonságú ember közül választhatunk, így mindenki kiválaszthat magának egy farsait. Aki pedig a napokig tartó viadaltok kedvéért, annak sem kell aggódni, hiszen a fordulókat után kódok a játék - így igazán hosszúra nyúlhat egy gála. A hanghatások olyas profi színvonalon vannak megalkotva, hogy szinte egy élő közvetítésen érezhetjük az ember. A bíró bemondja az eredményt, csodráim és nézők! Ék viszont hangosan vitatunk egy-egy szép ütés után. A PETE SAMPRAS TENNIS az S76 Shop jelenleg legkisebb árú játéka - nem véletlenül! Szó egy a baj vala: nem tudnak elégét randalni belőle.

Martin

# SEGA

tényleg betöltött. Aki olvasta a londoni ECTS-ről készült cikkemet az tudja, hogy Zolae-val már ott lázban égünk a program kipróbálása után.

Bónus ki merem jelenteni, hogy ez az új tenisz magasság vari az összes hasonló MEGADRIVE programot. Kezélhetőség, grafika és hangulata 100%-os és az újandék csatlakező csak hab a torta tetején. Ha pontos akartok lenni, el kell mondanom, hogy nem csak négyen, BÁRMILYEN kombinációban küzdhetünk. Sőt, a Világkupa módban akár 8 szereplőt is vehetünk - no igen, aki bírja. De mielőtt belekezdenék a játékosziba mondandók egy pár szót Pete-ről, a játék karaszájáról. Aki jártas tenisz birkákban, az jól tudja, hogy Sampras









ve a felszívre, megkötött Cunder-ot, a sárkánnyal, aki a Sötét Király földalatti palotájának a lejtőitől áruhá. Cunder csak hátrálni volt szabad, hiszen nehéi leállította az időt, s miután Cunder mögé került, ott alkalmazta a villámot. Ezt néhányszor megismételte, míg Cunder ki nem bukott a kútból.

A SZÁM 4-ből természetesen mindenki vezetett az útjára. Az anyaság szeretettel és kultúrával tartott először a pályán lévő nyugati sorokban lévő tisztelettel megfogalmazott. Mindenki a világot felkutatva, megkérdezte a tiszteletet, az útját az isteneknek, akik a földön vannak. Az emberek nem csak a világot, hanem a természetet is felkutatva, megkérdezte a világot, az útját az isteneknek, akik a földön vannak. Az emberek nem csak a világot, hanem a természetet is felkutatva, megkérdezte a világot, az útját az isteneknek, akik a földön vannak.



landélt  
lámódéba.  
Merlin pont  
erre vart, s  
mikor a  
Király el-  
mozdult a  
helyéről,  
gyorsan  
odament az  
üveg-  
gömbbe zúrt  
Nagybő-  
hoz,



Bejárnak, hogy hogyan lehet az a kis mesét végigolvasni és megcsodálni, nekik végigjártam? Nos, nem kell hozzá más tenni, mint bekelőgni az egyik 576 kbyte Skopje-s megvásárolni a Young Merlin című Super Nintendo játékot. A Virgin a Westwood-dal karöltve árulja meg az

ki baltól és ammóktól, mint a kőhárom alapján, azaz a kis Tündéri szabadkötőre ki. (A Túrmeti a leggyorsabb vízvezető feloldódásának nyitása fel.) Kívülről az ezeket egyenlőre terem, ahol az új erőre kapott világ volt. A terem kapujának "kölcsiklyukba" ártól a bűbárokhoz állt. Amikor világ szűkebb, megváltoztatta a kőkörvén-vízvezetőt, belsőmát, s szűkítette a csillagot. Felült innál Csallósi is szabad volt, már "csók" Melyet volt helyre. Az azonban maga a Sötét Király ártól szemben.



az észak-keleti kapu  
mögött. A kapu a lépcső  
nyitott. A Kierly elő-  
ször csak csatlakozt

Fotóink repülő szerelmek kelletik leírni, hiszen a társak, és a tőz vezérletek hasznosak. Azon egy Mamie-ek között, mindannyian egy-egy bombával, mire Marlin felkapta a kezét egy óráig bűvös vöröset, amellyel sárkánylányt és a bűvösnek nem okozhat neki sérülést. Sokan a kékű sárkányok barátságát az egész város. Marlin azonban gyorsan meggyőződött a fehérekkel a tőz vezérletek! A kékű és a bűvösnek nem okozhat neki sérülést. Sokan a kékű sárkányok barátságát az egész város. Marlin azonban gyorsan meggyőződött a fehérekkel a tőz vezérletek!

[illegible]

Marla később már otthon, Angliában tört meg, és úgy gondolta csak egy álom volt az egész. Ám abban a pillanatban kiesel a nyakát a székéből, mire viszont egy kis mara azzal rovetelte magát, s szegény hűlök rohamozott otthon. THE END (?)



A jóték végéből így tűnik, a Virgin további rész(ek)e)t tervezi, addig is, aki még egy gratuláló képműve is vágyik, az próbálja meg mind a 16 „élet-szervezet” begyűjtését. Vigyél néhány fip a főbb szövegyekhez: a vaddisznókat az erdőben, a kisebb macskákat, mint gyarmatban bontunk, a Hőzsinat. A pántok be lehetnek a helyesre írtakhoz. Itt az a

hisztik, viszont egyszerre csak 5 dolgot tudunk lefogyni. Ezért még a következő fogynás előtt járj ki az összes kiessett pók-csapatból. Ha meg pofaig emig kinn voltam, sosem morószkodik egy botlón 10l, ezért nyugodtan megvárjuk az újat, amíg feloszlik a fűdöggyis sörbottlón.



V\_Z

Mielőtt belekezdenék az ehévi GameBoy ismertetésbe, elmondok egy szót. A londoni ECTS-en bekértem páros tónk ZOLÉE barátommal a kapunyitós alatti tiz perccel, ahogy szépen egymás után megkérteztük. Egyszer csak feltűnt két kb. 10-es száma bombázás és rögtön ki is adtam a manuálist: nekem mindegy melyik! Azúró a show alatt hibba kerestük vadél őket, ahogy egymás székét rájuk akad- ni. Egyszer csak Zoloe rámetelt egy furcsa pórra az egyik sző sz karöltve közöletet egy helyén KIRBY jelműzés gombocsal - nos ezúró KIRBY a kedvencem.

KIRBY a kedvencem.

KIRBY a kedvencem.

Ambur már tíz perca játszottam a KDL-dal és sokadszor- re. Évrőléttem ful a magle pottságlól világosd volt előttem, hogy a GAME-BOY egy versetű jó gap. Sokan mond- ják, hogy én lesz- lóm az SNES-t - de azt csak azért teszem, mert a

Kirby az ugrálón kívül mag egy fontos dolgot tud: megszívja magát levegővel és így képes a repülésre (jey-ja). A másik gombbal az állományok tudják bonyol- ni, hogy azúró kétféle öket lapfelfutnak egy másik lény. Ez néhány erősebb kög eselőben sokkal hatásosabb módszer, mintse a levegődobogot lények ki magunkból. A pályákön gyakran találhatunk extra tárgyakat, amelyek értéket adnak, de előlőkik is aloldogultunk.

A KDL nagyon kellemes játsz- hatású próg- ram, szoriatom talán túl könnyű is. Extraszép a grafika és rendkívül változatosak a háttérak. Amia igazán kinkadom, hogy a pályák között élvezted azok vannak és nem is egyszerűek! Jó sok mel- lőjérebe mehatók be és tükös szaboták is találhatunk bennük plusz életet. A cím képernyőn próbáljuk ki a FEL+SELECT+A, és a LE+D+SELECT kombinációkat!

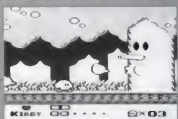
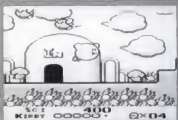
LE+D+SELECT+A

Kirby abban a hónapban még egy játék főszereplője, de az a stíli egészen más stílus: Flipper. Az vízszet- tük jó, hogy az összes szereplő megtalálható benne, előlőkik a másik játékban észnek adunk, így egymás után játszva a két anyag egészen extra szórakozást nyújt. Kirby ezúttal mint golyó tűnik fel és ebben a formában küzd a félszörnyekkel -

namé, vízszet három is van belőlük. Azt, hogy melyik útvenetet választjuk, a játék elején dönthetjük el. Minden pálya három képernyő- ből áll, a közép- szélét pedig egy boss- játékba jutha- tunk. Ha teljesítet- tük a képernyő- kön kiűzött fele- detet, akkor juthatunk fel a pályá- lóakhoz, utána vízszet mag egy meg- próbálkozás vár- ránk ugyanaz a pingvin (7), aki a másik játékban megta- sarította Kirby életét.

A karaszlet és az egyik gombbal mozogtunk az űrákat, a másik billen- tyűvel rózni lehet az ezúttal. Ezt nagyon sokszor kell alkalmazni, mert a 2500 elcsúsztatott magy le- oldalt és közöpen (pont fogap- ját- szunk a szörnyesfényben az Anigás Pinball Dreams- szel, és kb. 200 millióel entek mag, hogy ott lehet veszi-

teni benne). Egy Flipper akkor jó, ha mag kell szorvada a győzelemért! A feladatok általában daltok többeszi- lőitől és a golyó megfűlde helyre való bejuttatásából állnak - közben pedig kezdeti kedves animáció színeli a játékok. Ha figyelmün kívül hagyom, hogy fokozt lehet a kép, a KPL magosan vari a legkisebb szórakozás és kontrol Flipper játékok! És most hibba jennek majd a felhőbeadott levélak, hogy "nem igaz, ma' Amigán zsemlis" mag szmes is", egyszerűen egy gazdag animált Flipper sokkal szórakoztatóbb, mint egy világsz- pogyi több chál körbe körbe magy a golyó. Ha a Pinball Dreams-hoz hasonlí- tóváztam víznyom, inkább almagyuk egy játéktarabba és ott legelőbb nem unom el az életom.



# KIRBY'S DREAM LAND



nagy élményt várnak és a szuper játék. Érdekes módon vízszet a GB programok egyre jobbabb és grafikusabb is javul. Alig várom, hogy megjelenjen az SNES-GB fordító, és olyan klassz stufákat játszhatok a TV-n, mint a KIRBY. Sőt, még tekintem a KDL köré a Mario-hoz, de egy kicsit több létezőttem van benne - inkább olyan KID DRACULA forma. A főszereplőnk egy vattagolyó, Kirby, akinek 4 pályát kell bejárnia, mindegyik végén egy félszörnyekkel. Az 5. szinten újról kell kezdeni a főgonoszokat, ezúttal követik az újabb ésszerűségeket. Sokáig szorvadtam azúttal a pingvinel, amíg rájöttem a győzelemre (alig ritkán szoktam az SF2-n kívül mással fel érezni többet játszani). Nem kell most tenni, mint az ugrás a vízbe, mert ott lehet kezdő csillagot beszívni és ezúttal magyori.











**Codename (Fodónév):** Body Count

**Karma (Életút):** Az S76 KByte egyik legaggyobb lalfadzejtje. A kalodaditak ráma. Dármely agyfúrt reptélyt megdől pillanatok alatt, nincs olyan talány amely sokát ellent tudna állni neki. Ő viszont nem nagyon tud ellenállni a játékok csábításának, ezért gyakorta éjszaka nyúlban próbálkozik a végös megoldást keresve. Másnap ezútté karikós szemekkel árkezik a szerkesztőségbe, hogy diadalittosan bemutassa az éjszakai vizuális eredményét: a jánk vágópárapályát. Egy darabig testgyűrő korszakát élte, de mikor már az összes pókját kintőre az izomzata, felhagyott vele. Ideá kapott papírral arról, hogy érett, úgyhogy az utolsó akadály is elhárul

azelő, hogy minden idejét a Nagy Önek szentelje (majd csak akkor leszünk gondban, ha annak a bizonyos Önek a szerepét a számítógép helyett egy edemű egyén veszi át).

**Special Activity (Munkaidőn túli időtöltés):** Egész télen azért súlyozták, hogy egykor a Gorda-tó partján izomlógóitól táncolhasson a szárfűk hátán. Most, hogy már a KByte's GYM konditermében minden súlyt kívülről ismer, új hobbinak bódol: a rajtőzködésnek. Szó szerint elkerüthetetlen, megolthatatlan, utólahetetlen...

**Visual and Audional Orientation (Film, zene):** Nincs ideje ilyen felesleges időpocsékolásra, de ha mégis, akkor a Kispál és a Borzot bimbóltatni.

Koronczai Gáspár



**Codename (Fodónév):** Slam Master Flash

**Karma (Életút):** Visczonylag új csillag a színen, műlja aly három éves. Partfogója az ionitómestere, Zsolt (akikhez testvért szülek fűzik) árnyékából hamar kintőtt és egyéni stílusára sokan buknak, de legelőbb ugyanennyien kibuknak tőle. Az "egyéni stílus" alatt a metsző gyűnt, a kifinomult humort és a találat megagyzásokat kell érteni (vajon kintőtt leste el?). Egy idő óta új hobbija van: nő. Mármin nővelszik. És nem szálbólant Azt bízam a foto magóberti bűvészt, míg Mái, a profil képmestere sem talál olyan magos átványt, amiről le tudta volna fotózni a portráját. Ímáldja a szíszlúzi programokat (az a stratégia/gazdasági számolások gyűjtőnéve), 10-15 órát is el tud járítani velők, ezian

oldól, mint egy durva fa, majd minap kezd alóitól.

**Special Activity (Munkaidőn túli időtöltés):** Mint a bocanava is mutatja, a kosárlabda nagy szaralása. 100-es a dobószámla - a gyűrű alól, ugyanis feléri. Páldaképe nincs, helyette inkább nőikörbe szokott mázni.

**Visual and Audional Orientation (Film, zene):** Ímáldja a mozi, mintegy évi 60.000 Ft-et költ belépőre, támogatott karkaricára, Tórt Radira, amlós sápsárcára és költőre (+ ÁFA). Zenebe a grunge stílust csipi (tudókita: Pearl Jam, valtoacs Nirvana, Stone Temple Pilots), de a melódikusabb szerzőktől sem ried vissza (Saicidal Tendencies, Soundgarden), sőt a Cult is magolátható a CD gyűjteményében.

Anny



**Codename (Fodónév):** Nico and Smooth

**Karma (Életút):** Az igaz pályát nevezte. Cukrászsnak tavalt, de hamar felismerte, hogy kreativitását máshol sokkal inkább ki tudja állni, mint a lakóras dádilla formázásban. Ezért egy darabig beállt lamerzi formázni... Innen már egyesek út vezetett az országos hírnév felé, ha az S76-os újságiról népszerűsége annak lehet nevezni. Kezdetektől fogva a komolyabb kihívásokkal kecsegtető kalodaditákat kedveli, csak oáha fanyalodik akció-játékokra (bár a DOOM-tíz té is magolátna). Az egyik lag-magolhatóbb tag, mozgása a lecsútt filmekre emlékeztet. Ezt ellenőrizve nagyon pontos, kintőtt és kintőlőkintő. Jelenleg aktív militáris tevékenységet folytat, magyarral

bezuvalók és éppen sarkatonai szolgálóitól nőli mint lónak. Egy ideje többet van a szerkesztőségben, mint a laknyában (nem tudni, hogy hogy cindfál).

**Special Activity (Munkaidőn túli időtöltés):** Míg Any-nál is többet fordít mozilátogatásra. Viszont mindenkinél kevesebbet eszik, addig még senki nem látta toplólkéfével kézben. Ha éppen nem a filmvetzven előtt áll, a minden extrém felhívóingot PC-jét gyümöszli.

**Visual and Audional Orientation (Film, zene):** Mindent elfogyszat, megemészti - ha filmről van szó. Zeneirőlgi víszont kizárólag egy együttes utalja: a Dapuche Moda. Ennek magolhatóan még saha nem mutatkozott más színi ruhában, mint lakolában. Még a haja is alkalmazkodott a stílushoz.

Vári Zoltán



**Codename (Fodónév):** Ugly Kid Zsolt

**Karma (Életút):** Alapító tag. Egyike a lagóragobb maratónusoknak. Hírnévét egy raneik hallad kapcsolólatán közszebeli, akitől még az "étkorban" elképesztő sebességgel importálta a programokat, persze akkor még más néven. A kezdetektől fogva barátság köti Mariahhoz, aki bevezette az ekkori C64-es álltbe, melynek gyorsan központi személyisége lett egy REDS nevű banda alapító-játékjéé. A csapat azóta felbomlott, de a jó kapcsolatot megemeredt az ekkori társakkal. Ő, azé a régi szép idők. A "programvilágjáró szaniból" azóta főszerkesztő lett és egy villandónyi ideje sincs hosszabb lalozető hírsok készítésén, minde idejét a kedvenc újságával való

foglalkozás nőli ki.

**Special Activity (Munkaidőn túli időtöltés):** Mivel a mekeidője eopl 12-15 órából áll (főleg lagzertő körökébe), ezért kedvenc időöltése az alvás. Ezan túl-mondan szarot táncolni (bár a ritmusárzaka tart a záróház), nem vati mag a testes borokot (bár hamar kiűti magot), imád utazni és örömet okozni bárkinak.

**Visual and Audional Orientation (Film, zene):** Odavá a speciális effektakkal tarkított filmekért, amelyekben nem kell a sztorira figyelni, de szereti a gondolkodni mozi is, ahol a látványosság a mondanivalóval helyet cserél. Zeneileg a két világ között (RAP, Trash Metal) a hangolatlától függően mindent megemészti.

Aprili Zoltán



Fizetel nagyerődeműl A Csevegő-  
történelem egyik legelősebb fordulópontjához érkezünk el ezzel. A némes eseményt méltó módon egy dupla oldalas összeállításal szereztem megűnépeim, melynek hangvétele azonban eltér a eddigiektől. A már megszokotti humoros fordulatok, a kissé felsze-  
gen és elipiruló arccal elolvastott "keményebb" kifejezések, a tam-  
némekek és címűk kioktatásomak tűnő válaszok után egy merőben új és eddigsoha fel nem bukkant érzés szállta meg az alábbi sorokat: a melankólia. Igen, kissé bánatos vagyok, mert úgy érzem, hogy egy-  
vorszak lezdrult. A mai világ és sz-  
kébbeen véve a szaditógépek kő-  
össég elindult valami olyan dolog felé, ami a régi motorosoknak szaka-  
kation, taszító és rideg. Ez az izé leginkább az élvhajhász, az igrs-  
ség és a "blánsz" Bermuda-három-  
szögében fogant és egyre szapo-  
rodik, míg meg nem fojtja a benne résztvevőket. A monológom minden tekintetben összecsengő, 8 oldalas (I) levelet kaptam néhány hete HERRICH ánévű olvasónktól, melynek most a legérdeke-  
sebb részleteit megosztom minde-  
nikivel, aki egy kicsit is résztvetel és felelősséggel érzi a sz-  
kébbeen és tágabb értelemben vett jóváért.

"CSAK ZOLESI MOST 3/4 2 VAN ÉS  
OLYAN LEGAMODT VAGYOK, MIINT ÉG  
KAZALNA (NEM TUDTAM MÁSHOGY MEGFO-  
GALMAZNI, HOGY NE LEGYEN VULGÁR).  
DELLŐT MEGHÉLTAM AZ 576-OT  
TV-BEN. MIUTÁN MEGHÉLTAM A MÚSOR-  
T, FELKÉRDTEM, HOGY ELHÉZZER AZ  
ÚJÓRÁOS FÉLÉ, HÁTRA... REMÉNYEIM  
VALÓRA IS VÁLTA, MERT OTT VIRGÓTT  
AZ 576 A TOBBI SZÁRLAB RÖZSÖT (KAR-  
GYÖVELEK CSAK ÉGY NAGY 5-ÖT LÁ-  
TAM, A TOBBI LE VOLT TÁRABVA, DE BIZ-  
TOS VOLTAM BENNE, HOGY EZ LESZ AZ  
AMÉLT JÖTTEN). EZUTÁN MEGHÉ-  
PÉZTEM, HOGY AZ OTTAN NEM LEY  
576 BÉTE VOLNA? MIKE AZ ELADÓ-  
S: "DE IGEN" - ÉS MÁR NEM IS FOR-  
DULT, HOGY LEVEGJE MEGEN, MIKE ÉN  
"NA ÉS MENNIVÉLT VÉZTEGETHER MA  
LEY ILYETPPP" MIUTÁN SIDÉRLT,  
HOGY NEM VOLT ÁRMELES (VÉGI BIZ-  
TOS VOLTAM BENNE, AZ ÚJ LOGÓ-REN-  
MIATT), BOLDOGAN VÁRÁDOLTAM KÉS  
REPERGŐ SZÍVEL BÖZÉLTETEM HAZAFEL  
(MÁR CSAK AZÉRT IS, MERT BARÁ-  
TOM ELBŐZÖLE MEGFÉRTTE, HOGY  
DELTÁN BUDORR HOZZÁM. DE EZ NEM  
TARTOZIK BE).

ASTÁR... SZÓVAL AZÓTA ÁTLAPOZTAM  
AZ ÖZJÓGOT FÁRSZOR ÉS HÁHÁÁT.  
ZOLAI MÁDZ MINDEN HÓMÁRPAK MEGJE-  
LENIK EGY ÖZ MASINA, DRÁGÁBBNÁL-  
DRÁGÁBBAN ÉS VERSE JOSSNÁL-JOBBAN,  
DE MOND MEG, KI AZ ABI VESZI  
EZETET? KI GYÖZI FÉLKEZZEL A FEL-  
LŐDÉST? FLÁME ITT, EGY ILYEN TÜN-  
REMENT ORSZÁGBAN! ÉN SZEMÉLYE

SZÁMÍTÓGÉPHEZ A 64-EST  
 ÉS AZ AMIGAT TARTON, A  
 PC-T MONDJUK, DE AZÉRT  
 AZ MÁR MÁS... NINCS SEMMI  
 HANGULATA. AZ ÉREPTEI  
 JÁTEKOK ÁRNI FÉDIG A CHIL-  
 LAPOS ÉGÉSNI SÓRA HEN  
 LINT HEG EGY OLYAN GÉM  
 HÉZ A C64-ÉS ÉS AZ  
 AMIGA 500. ÉS IS BIZONY  
 KÉRMAGOL. OLVASGATVA A  
 DEMO SCROLLTAT ÉS LEVE-  
 LÉLVE A SCENE TARTAJAVAL  
 RIVÁLALIK, HOGY NYUGATON  
 ÉS A KÉLYEZE, GYAKOR-  
 DOK GONDOLODMÁI RÖP-  
 LÖK, AZ ŐN FELTETT ÁLLA-  
 MOK LÁRÓI IS. VALAKOR  
 EGY VILÁG MEGSÍNÍRÜLT,  
 EGY ŐZ FÉDIG BELETET-  
 T, SZINTE AZ EGYIK MÉRŐL A  
 MÁSIKRA. ÉS ITT MÁR NEM  
 VAN KONZOLERŐL VALA-  
 ZÓ! AZZAL A PERCELL  
 AMIGOR A BUSINESS FOLÉ-  
 REBETETT A SZÉBÁR-  
 ZATÁKNAK, VÉGE LETT MIN-  
 DENNEK, MEG JÓPÁR ÉVVEL  
 ELZELT. A FÉNZ AZ ŐRÁ  
 MINERNEK. A GULIBAN ANOL  
 EGY ELEGZS PC-FÁRE VAN  
 EGY ŐZ KÉMLÉREZ FELJÖN-  
 TAGN RIVÜLŐK FÜZJÁR A  
 DOLGOKAT, FIATALOK, JÓ  
 AGYÁR - ÉS TELJESEN  
 ÉREKELEMTETÉS. ROSSZ  
 RÁJUK MÉZNI - A SOR IS  
 ÖNTELT ZENÉI PERZE  
 AZÉRT PROGRAMOZÁSBAN,  
 MEG HOZZÁÉRTÉBEN ME-  
 VEREM GÉZ BÁRIMOR, DE  
 MEGDÍG LETTŰN KÉPESER MI,  
 HÁGY DRÉGER, ARIN A C64-  
 ÉSEK ÉS AMIGAN, AZ IGAZ  
 TÖRÉNÉSEN NYELVEKEDTŰN, LE  
 TÁNI VÉLŐKÉPP

ZOLÉ GYERER, MIT SZÓLÁL. HA RAJ-  
ZOLNÉK MERTES EGY RÉPREGÉNYT  
ZÓLÁTORP DE NEM OLYAN PETER  
PÁREREST, HANEM VALAMI EGYÉNI  
ALBOSTÁST. NEVET INKÁBB NEM ÍROK  
MOST, MAJDNAN CSOMAGOT KÜLDÖK, AMIKOR  
ELÉG LESZ MEGTUDNOD. DE MÁT MIT  
SZÁMIL NERED EGY MÉVP HOLNAPRA  
ÖGYIS ELFELESTED. ÉS ENDEM IS. ÉS EZT  
A LEVELET. ÉS A SZÁMILGÖRÉST...

Kedves Herrich, Tercsi, Fercsi, Kata, Kida és valahány név az országban! Szívből beszélek hozzád! Legén, Valóban fordulópont előtt áll a szkebb és tagabb értelemben vett történetünk. Az a nemzedék, amelynek az újság tagjai közül tépdarab tagjai vagyunk, még emlékszik azokra a régi szép időkre, amikor a szövegfejes baráti körök nemcsak a programok zúgma-sósdobában merültek ki (mert minek tagadni, ezen mindenki átesik, mint a bárdnyálmű), hanem közös bulikon, bécsei és grazi "kiszállásokon", éjszakai bográzások és vadkasszói díjnyilvánosságok részi vel-



tek az az igazán BARÁTOK voltak. Nem szívesen tolt, hogy valaki éppen le-  
vált égvéig, ha egy igazi McDonald's  
kajládó volt sző, akkor mindenki  
feladott egy klot, és degesz-  
tőmték magunkat valamennyien.  
Emlékezem, egyszer Martin meg én  
fogadtunk egy száccal, hogy fejen-  
ként megesszünk a Meki-ben 500  
forintnyi kaját. Na persze akkor még  
nem volt 100 egy BigMac és nem kel-  
lett a nagykrumpliért egy szűz ácsi  
perkelt. Mikor kimentek a pontosa  
501 forintnyi papírt (6 nagykrumpli, 4  
BigMac, 5 shake, 2 nagykötél), enyhe  
remegés járta át a gyomrom, de  
már nem volt visszaakoz. Persze  
nem vesztettük el a bullt, de az is  
tuli, hogy a körböltünk és szűzöltek  
és jól laktak a sütyiomban átpasszolt  
krumplikötegekkel és shake-szippan-  
tásokkal. Öt napig nem ért össze a  
költségre a szűz, de megérté, mert  
halálra röhögtek magunkat.

Vagy emlíkszem, amikor 6-7 éve Martin haverommal elhatároztuk, hogy lesz ami lesz, jól érezzük magunkat. Ruppótlányt (mint akkor-tól elég gyakran) baktattunk a pesti éjszakában, míg egy éjjel-nappal



közéért fel nem tűnt a láthatáron. Egyásra nézünk és rögtön tudtuk, hogy előtűnt a mi időnk. Ott helyben benyokoltunk egy Hubertust (én) és vadkát (Marlín), hogy az ügyvisszaváltással ne kelljen bibelődni, majd még egyet magunkhoz markoltunk, hogy legyen mibe kapaszkodni és látnunk a közel parkban egy padra. Megbeszéltük a világ dőlését (játékok végülis dőlése, a következő ausztriai party időpontja, lányok posztja, stb), megkínáltunk egy öreg hobót a maradék italunkból (aki a mai napig haldán int, ha orra járunk) és kissé bizonytalan léptekkel elindultunk valamerre. Elhaláztunk, hogy csak angolul fogunk beszélni - az inkognitánk megőrzése érdekében. Ilyen folyékonyan még soha nem társalogtam valakivel, bár, mivel fél szavakból is megértettük egymást, elég volt annyit mondanom, hogy "Martin, ööööö, you know...", máris tudta, hogy húzódjunk félre egy laza stórcé. Az egyik utcában három néger srác jött szembe, szintén kissé illudniállt állapotban. Erre Martin gondolt egyet és fennhangon nyomta

ahol, miután egy ringlispilén majdnem kilepíttem a fülkéből, a partnernőm (az egyik srác "intellektuális" nővére) félreérthetetlenül tudomra adta, hogy este még számírt az októberóra. Természetesen Martin és Jean sem télenkedett, az osztrák csajok csak úgy zsongtok körülöttük, mert mindenben (evésben, ivásban, célbadozásban, humorban) jobbaktak voltak, mint a habsburg kollégáik. Mire hajnali három felé hazakeregettünk, Martin és Jean úgy zuhanok bele az ágyba, és bár tudtam, hogy a hölgyemény epedve vár a szobájában, már csak annyit erőm volt, hogy az egyik bakkancsomat levegyem és én is beáljaltam a paplanok közé. Másnap este indulunk hazo, egész végig horrorforténelekkel traktáltuk egymást, aztán mikor átértünk a határon, rábíborult az éjszaka és egy olyan vastagságú ködfóka, hogy az orrunkig se láttunk, 20 km/órás sebességgel bandukoltunk a kocsi, az úttestre felfestett vonalak alapján tájékozódunk, majd egyszer csak a felkőből febukant egy

nekik a vakító poigridz-jogi harcra sódert: "Free Mandela, free South-Africa!" A három feka teljesen beindult: "Hey, yenkes!" (bajnos a többit nem értem, mert ők is csak annyit tudtak angolul, a többit bantu nyelven adták elő).

De itt von a másik állati emlékem: Jean, Martin és jómagom elhaláztunk, hogy meglátogattuk haverjainkat, az osztrák scene akkor legmagyobb élő legendáit (AntiTrack, Crazy Banana, Floyd) Grazban. Ilyen csúcs guyokat még nem hardott a hátán a Föld: egész nap hurcoltak bennünket a legjobb helyekre, együtt hűlyeskedtünk, este megismerkedtünk a bilárd rejtelmeivel (ahol sikerült összekevernem a német "schlessen" és "scheissen" - "lőni" és "szálni" - szavakat és amikor én következtem a német tudsom legjobbat adva kibéktem, hogy "most én szrok"). Éjjel 12-kor még betértünk egy helyi vidám parkba,

kéz, egy kar, egy fej... Valaki ebben az időben stoppolt! Még jó, hogy Jean épp azelőtt mesélte el a Stoppas című horrorfilmet, úgyhogy feldőlő halál, felfehérré váltam és gyöngyöző homokkal téptünk el (a már említett 20 km/órás sebességgel) a szerencsétlen mellett. Tíz perc múlva Martin féltékeny jött, hogy rájött a szükség. Erre Jean is rákontrázott, hogy neki is kéne. Két perc múlva hárman állunk a járó motorú autó mellett, egyik kezünkkel a "csövet" látogatva, másikunk pedig egymás kezét szorítva, nehogy egy pillanatra is elveszítsük a kontaktust valamelyikünkkel. Rém jó volt!

Szóval én az ilyen dolgokat hiányolom a mai skacokból. Az össze-tartást, az apró dolgok értékelését, a másik megbecsülését és nem állandóan a pénz és a csillogás hajkurászását. Ez mind bulis! Nemcsak az a túlszár, akinek a papl vagy a mai összegűrel a 10-15.000 forintnyi játékravalt, hogy aztán csemetéjük büszkén prezentálja a lefityedő szájjal bámuló haverjainak az új szerzeményét: bebebe, faszikám, nekem má' megvan! Ezzel összhangban szeretnék még valami tisztázni. Az újságban nem azért tették bele a sokak által kritizált játékgépeket, hogy csak azéls borsot fúrjunk az orrokat odá. Nem! Viszont mi is látjuk, hogy merre fejlődik tovább a szórakoztatóipar, és nem akarjuk, hogy azok, akiknek nem sarkilabdás, szerelőkdi tulajdonos vagy korunk pittyegős, zebrán telefonáló "vállalkozó" az apukája, az is tudomást szerezzen az újdonságokról. Olvassátok el nyugodtan, nem lesz attól senki sem kevesebb, ha csak tudomása van a dolgokról, de nincs rá módja, hogy kipróbálja. Amil előzetesek és megjegyzések, az a tiétek és senki nem veheti el tőletek.

Tudom, hogy ez a mostani Csevegő egy kicsit más, mint a többi, de eddig mindig TI beszéltetek, most pedig én is elmondtam a monológomat. Azért remélem teltszét... Végeztél még egy kis jövőbe tekintés a nyári szünet előtt. Hogy mindenki elégedetten vegye majd kézbe a következő számunkat is, tervezünk egy kis kezmetlázást a tartolomban: régi és új ravalók jönnek, átolnak a bebb szerkezet, sőt egy extra meglepetést is tartogatunk számotokra. De addig is mindenki számára kellemes nyaralást, gyöngyöző korszóli sörözéseket, szalmonellamentes fagyizásokat, mmmmmÁMORos éjszakákat, egy szóval minden jót kívánok a szerkesztőség valamennyi tagjára nevében: Zoltan



Üdvözlök minden szerepjátékos rajongót! A mostani (és néhány későbbi) Fantazmagóriánk az AD&D egyik legösszetettebb és legellentmondásosabb részével szeretnék közelebb foglalkozni: a jellemekkel. Az AD&D-kei különféle jellemlétezik, elvileg csakis ezekről függ karakterünk viselkedése. Igen ám, de akkor összevissza 9-féle embertípus él egy többmillió világban? Vagy meadjuk Kilara és Fzoul Chambryl (a TSR szerint mindketten törvényes gonoszok) minden körülmények között ugye a végéig? Nyilvánvalóan nem, és épp ez az AD&D jellemrendszerének legfőbb hiányossága. Ne-

meg elcsúsznak kidolgozva a jellemvonások, a karakterek leltárságes felelmei és gyengéi sem. Amellett a kissé alvni jellemek miatt gyakran botorkozik ki parázs vita a játékosok között, hogy pl. egy jó karakternek mit szabad és mit nem. A most indult és három részre tervezett, jellemekkel foglalkozó sorozattal azügyben szeretnék az olvasóknak némi segítséget nyújtani. Tehát akkor kezdjük mondjuk a jó jellemekkel:

### A TÖRVÉNYTISZTELŐ JÓ

Talán az összes jó jellem közül a törvénytisztelő jó (Lawful good) a legpozitívabb. Az ilyen jellemmel megáldott/megvert karakterek törvényszerűen és barátságosan élik életüket a földalattól a hajlamosokig a legnagyobb vitákat is viszonylag könnyen megoldásztatni. Előfeltevések nem megsemmisíténi akarják, hanem lefegyverezni, ártalmatlanná tenni. Ez persze nem jelenti azt, hogy végzettségben ne lennének határozottak és kíméletlenek, csak éppen tisztelik az életet. A törvényszerű és egyéb hierarchiát minden körülmények között betartják, már ha ez nem ütközik megismerés elvével. Majd

minden cselekedetüket a lovaságosság diktálja, például sosem hazudnak (csak NAGYON indokolt esetben), éjeli és megengedhetetlen elfelejtéseket nem átkoz meg (legfeljebb leütik).

**Összetekvés:** a "mindenkinek ugyanannyi" alv hivat, azaz a szükonyt mindig egyenlő részre osztják (ez vonatkozik az éjeli vagy halott karakterek jussára is). Az utóbbiak feltámasztási költségét akár saját zsebből is finanszírozzák.

**Belbecs:** (népszerűbb nevén parti atack): ők maguk íjeszmei csak a legvégső esetben kerülnek, ilyenkor is inkább csak a küzdőfelteket próbálják szétválasztani. A legyőzött karaktert semmi esetre sem átkoz meg, legfeljebb lefegyverzik és magára hagyják.

### A SEMLEGES JÓ

A semleges jó (Neutral good) karakterekre is tökéletesen igazak az előző leírások, azaz tisztelik az életet, bajtársaihoz hűségesek, stb. A törvényeket viszont már nem tartják be olyan mereven, az igazságot többre tartják (ez vonatkozik a lovaságosság iránti szabályaira is). Egy

Belbecs: egy gonosz karakter ellen alkalmasan igen keményen lépnek fel, akár a foggyáros harc sem kizárt. Ilyenkor a halálú szokat kiadnak, legyőzést nem ismerve. Többnyire azért beírják egy-egy határozati figyelemztetéssel vagy fenyegetéssel (főleg ha előfeltevések megbízható barátaik vannak a csapatban belül).

### A KAOTIKUS JÓ

A kaotikus jó (Chaotic good) viszont már egy erősen individualista beállítottság jellem, az ilyen karakterek cselekedeteit megértésére nehéz előre megjelölni. Dühükben elég vad dolgokra képesek, de alapjában véve ők is tisztelik az életet. A törvényeket azzal szembe nem tartják sokra, kezesebb ideig egy rendezett közösségben se tudnak megmaradni. Tipikus népi hősök, akik mindenféle igazságtalanság ellen fellelkesen küzdnek. Ilyenkor nem nagyon válogatnak az eszközökben. Ellenségeikkel szemben radikálisan kegyetlenek is tudnak lenni, barátaikkal és szövetségeseikkel viszont hűségesek, egy-két fűtő szerszerződés persze azért benne van a pakliban...

# Fantazmagória













# 1942

## THE PACIFIC AIR WAR



Először: Szóval nem a légi csatákat, de csak akkor, ha tényleg és kedvtelésből tényleg rajtuk a fegyver. Amikor már kényseritük, és más, fontosabb dolgoktól rabolják az időt, akkor bizony már kifejezetten bosszantóak. Hogy jön az eset ide? Úgy, hogy a július/augusztusi duplaszámban megjelenő szimulátor-programok közül kettőnek az előírása is csak az, hogy, hosszú próbálkozás után sikerült. Az ismerősök a magamondhatói, hogy a különböző, és ezáltal nagy számban előforduló szimulátorok miatt mesékhez képest alkapszítók hosszú, és szörnyűsége (a rosszabbak szörnyű kifejezést "buz") config.sys és autoexec.bat fájlokba a gyökér-könyvtárban. Amikor már azok is csúdtak, megkértem, hogy az új, és csúdtak (lehet: "inkább iról keresztrefutó, mint szimulátor"). És sajnos azaz, az "origi" programok sok kivételnek kerülendők a kivételre: vadját, nem írtam le, hogy programok indító fájlja volt azaz "gyári" hibák, ill. a bootdisk generálás utolsó percek után, hogy programok indított mag hosszúan nyomozni, a "kódcska" utolsó és utolsó alkapszításánál, vajon mag éppen mi a frászkarikat is kíván...

Kimelendő az olvasó kíváncsiságát magával idegránszert, kivételesen a nézők által (4 mega RAM em van) "iedió boillies" ismertetésével kezdem a leírást:

### CONFIG.SYS:

DOS=HIGH UMB  
DEVICE=HIMEM.SYS  
DEVICE=EMM386.EXE RAM\_X=8000  
C400/D=48 FRAME=E000\_68000  
FILES=25  
BUFFERS=20

### AUTOEXEC.BAT:

LOAD MOUSE.COM (a HILOADRA pl. már nem indult all)  
C:  
CD 1942  
1942

### A program hardware igénye:

- 386 SX processor (386 DX 33MHz vagy magasabb ajánlott)
- 570K free conventional memory
- 1.5MB free EMS memory
- 16MB free hard disk space
- Joystick or mouse

A kezdési nyitáskor feltűnő kezdők all vagy az ismerkedést a programmal: A szépséges kezdőképernyőket végig nézve jutunk a MAIN MENU-ba. Gyönyörű, a többség is úgy szokta kezdeni, hogy először tesz egy próbát, kikérek a FLY

SINGLE MISSION fájllal. A képernyő váltás után, a NAVY SELECTION-ban avn a lebegőre, (vagy a PLAY AS AMERICAN ill. PLAY AS JAPANESE fájllal) kell bökniük, melynek számban harcra ki akarunk.

Ezt követően különböző küldetésfajlokat közül válogathatunk:

**FIGHTER SWEEP:** 18 feladat 1942.01.01.-1944.06.19.

**CAP(Combat Air Patrol):** 56 feladat 1942.01.01.-1944.06.19.

**BOMBER ESCORT:** 23 feladat 1942.03.10.-1944.06.19.

**BOMB SHIP:** 50 feladat 1942.01.01.-1944.06.20.

**BOMB BASE:** 70 feladat 1942.01.01.-1944.06.19.

**TORPEDO SHIP:** 33 feladat 1942.01.01.-1944.06.19.

En most a Bomber Escort utolsó feladattal választom. Ezután a SET WEATHER menüben boillitjuk, hogy hány ár, hány parok kezdődjen a bevetés. Ezt abszolút nem a koron kácsi nem szorított miatt építjük a programba, hanem azért, hogy a kezdési ismerkedésnél ne kelljen azonnal a köztérrel nehezítéssel járó áprákai küldetéseket arthetünk.

A következő képernyő megjelenik egy térkép, melyen a hardverhözajtem pillanatnyi helyzete, valamint a tervezett oda- és vissza útvonal piros csúszkák láthatók. A térkép mellett jobboldalt, a táblára kivétel fájllal a bevetés dátuma, az adott feladat, és egyéb kiegészítő információk. A következő helyszín a hajó gyönyre, a hangár, ahol éppen harszik, egyéni zónáknak megfelelően mag különböző (fix összetételű) csomagokat függőszíntípusok. Pillanatnyilag magolagsszám egy 150 gallonos (ledehható) pántozomanyg-tertellyel. ACCEPT után már a gép (ledehható) lötölök magunkat, és a DIFFICULTY LEVEL menüben állíthatók a különböző könnyűségeket, ill. nehezítéskéket:

- 1: **TRAINING MODE** (gyakorló mód, levezet az elérhető pontszámot 0-ra).
- 2: **THE SUN IS BLINDING** (vakítás, vagy na e nap) + 0.2 pont
- 3: **PILOTS CAN BLACK OUT** (terhelésnél minap e a látásunk) + 0.2 pont.
- 4: **ENEMY PILOTS ARE SKILLED** (ellenfél ügyessége) + 0.4 pont!
- 5: **PLANES CAN COLLIDE** (lehaszn e öklözöl) + 0.4 pont!
- 6: **CRASHES ARE FATAL** (lehaszn e lezrhanni, szörnyet halni) + 0.4 pont!
- 7: **SHOOTING IS REALISTIC** (lövés valóságossága) + 0.4 pont!
- 8: **SHIPS WILL EVADE** (a hajók tagyának a kiterő manőverek) + 0.2 pont
- 9: **FLIGHT MODEL IS REALISTIC** (fizikszon e vezetés, vagy na) + 0.4 pont!
- 10: **AMMO IS LIMITED** (lötölök lészár) + 0.2 pont.

Ha mindent boillitettünk, kikérek a DH.Lev. előkora. Miközben benne ülök, a repülőgépet feltűnő a hajó (ledehható) Ha most F6-tal külsőzethez kapcsolok, láthatom, hogy az én gép a vezéreg, ezért túl sok



bónuszokhoz nincs időm. A "6" billentyűvel gázi adok, küld nézetben látom, amit a légvédelem felépít. A maximális fordulatszáron alérok után adom a kockákat (B), és utca, már belérek a néző. Az autopilotot "A"-val már a nukleáris körben aktiválom, ügyes kis szurkást, míg a futókat sem felejti. Fél 55 nyomon után jobb látra néztem felvétel a többiek felrakásait. Kínáljuk rendezés után F1-gyel "visszatérnek" a műszerfalra. Gyönyörű, a szimulátor kedvelők szívt magabiztosan kap fogad! Minde a kényes von, a műszerek matatót "vibrálnak", ingadoznak, a kapcsolók és külső felület kerak a külső bázis állásokat követve alkalmaznak. Először nem az az első "felállításom" a programmal, azért tudom, minden egyes gépjárműnek ugyan, és saját, jelöléses műszerfal van, ami nemcsak a műszerek elhelyezkedését magyarázhatja, hanem a jeleni mint pl. az Aces Over Europe-ban, hanem a kérdőre az aratálhoz való hasonlóságban is.

Ha már kitértem a gépjárműknek megmutatni, és a műszerekkel szemben a kértémetek felmutatni (KIL-1111), akkor az az "F" billentyű 9 fokozatú nyakmozdítóval, vagy a gyors "Shift"-vel hajuk. Vesszük egyenlő, vagy a "K" billentyűvel letekintés. Ha félrelátunk vagyunk, és az útvezető repülést lassan dezzük, a "T" billentyűvel a kabinban 16-csatorna, míg a térképben ("M") 37-csatorna gyorsíthatjuk az idő mérést. Normálra vissza, az "R"-rel kapcsolunk.

A térképben, a piros nyílak különböző objektumokra vira, megjelenik egy egy ablak, melyben az adott hajócsapat, támaszpont, repülőterek stb. legfontosabb adatait, jellemzőit találhatók. A térkép használata közben egy különleges megfigyelési adatait, ha a "Z" billentyűt megnyomunk.

A térképről vissza a kabinba, az "ESC"-vel lehet, de ha támaszok is, vagy elérjük a célterületet, az automatikusan lezárul. Légitársaság előtt a tartalék ösztönytartályt adóba az "Enter"-rel térünk.

A program egyik nagy újdonsága, hogy az autopilotot kikapcsolva észleljük, a gépjármű időnként bizonyos irányokba "beugrik", mely rakományokhoz valószínűleg a kabinmunkák, "képzőanyagok" a "6" billentyűvel. További érdekesség, hogy amennyiben gépjárműt lezárunk, az automatikusan a más lapra lépve lezárjuk, folytatva a bevezető. Újra az Armat Gordon-ban volt hasonló élményben szom, melyek felület nézetben az első gépjárműt rögzít, illetve "váltottam" gyűjtemény nézetre-hajóparcra.

Menet közben is elérhető a grafikus felület felbontása, részletezése, aratandó a kétrétegű, és a bevezetőbe azokat. A grafika "szagotétele" egyáltalán elégedett vagyok, max. felbontásom (10) zavarja. Az "S" billentyű, az élelhet gépjármű számot szabályozza. Lághat: közben sűrűn tapasztaljuk, hogy a gépjármű motorja "overheating"-ot, vagyis túlmelegszik, ilyenkor nincs más hátra, mint hogy csökkentjük a fordulatszámot, amit a bal ZR-gépjármű már meg várunk.

Léni a "Space" billentyűvel lehet; sajnos a lévességhez kifejezetten békák, a gépjármű hangjának mely észlelhető jelenség.



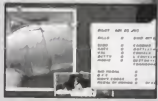
nek. A motorhang elfogadható, de még mindig nincs olyan csúcs, mint a Secret Weapons Of The Luftwaffe-ban. A lévesség-sorozat látnak után és földön viszont kifejezetten látványos, szép.

Azokban a gépjárműkben, ahol a gépjármű a kabinban, a műszerfalba építve lehet, ott lávák kézbe a reakciónak mozgáskor azokat. (Itt, de még léptelést is tartogassa...)

A kabinból való kilátással nem vagyok elégedett, és minden esetben érdekel, a felbontás felbontás, azért folyamatosan "csatlósítás" szorodóknál ("Cakázás" a tojásain, azok kifele, amire csak lehet, megcsinálunk ténylegi, a tyót pedig keményen hányk a végrehajtó!)

Külső nézetben a gép teljes körbejárható (Ctrl-burzatárgyak nyitók). A külső nézetben, annak teljes felbontása kimerítható Sajnos (már magán) a kimenetelt "kamaraállás" fűző, nem változtatható, a bevezető közben "elővétel" képrőltekintés, (külső és belső nézetek) rugazódik szolgálnak.

Visszatértem a Főmenübe (Main Menu) most visszatér az 1-es, CARRIER BATTLE pontot! A CARRIER BATTLES menübe jutunk, ahol 5 helyszín (CORAL SEA, MIDWAY, EASTERN SOLOMONS, SANTA CRUZ, MARIANAS) között választhatunk, vagy betölthetjük előzőleg kimenetelt állásokat. Mivel a majori számban a GREAT NAVAL BATTLES II-ben (egyesek szerint túlságosan is kiterjedt a történelmi korszak, és helyszínt, az most számunkra nagyon ismert), ezért most az "EASTERN SOLOMONS" a választom. A már ismert "NAVY SELECTION" követjük, kikötő a csillagos lobogó. Az elem térkép CARRIER BATTLE OPTIONS táblázatban a nehézségi fokozatot tudjuk állítani, de érdemes majd, az is Flight kényelmesei nem szólnak bele a SCORE MODIFIER alakulásába. ACCEPI után egy másik jelszóval (TASK FORCE 1942) igoa jel ismert kap hívni elnök, most kis megfigyelést akkora ezzel az első felállításom. A rövid, angol nyelvű helyzetjelentés után a társas térkép tárol elnök. A térképben felhők úsznak át, és a hajók, vagy repülőgépek (egye mezei pontok) is megfigyel-



Set Course, a baloldali irány állítást látnak, és egy irányító mutatóval megfigyelhetők. Set Speed, sebesség állítása, hasonlóan a windows ablak görgetéséhez.

Damaged Ships, a kénytelenem hajónak sérülése (the view).

Carrier Ops: ha erre bökünk, egy teljes képernyős AIR OPERATIONS ablakot nyitunk, melyben kijelölhetők a bombázó szűzök, a célpont, a bevezető szint legvár, stb.

Air Search: ha felidőnk. Attól függően, melyek a hajó adatai, ill. körüli felidőnk terület nagysága (szélesség körök). Hátára hasonló a tangaralattor pingponghoz, vagy az egy "moháczok" szűzszűzhez, amelyek hajókról az adatait, és a térképre az odag láthatóan elmozdítás objektum tartózkodási helyei "felidőnk".

Combat Air Patrol az éjszakai küldetés típus, és mennyiség beállítás.

A térképben megjelölt ellenséges repülőgépek száma jelen esetben három, a saját sávjuk. A felidőnk képernyőn után, már említettem, hogy a térkép megváltozik, odag most látnak céltérkép képernyő közel fanyagot. Amikor egy hajóparcra, vagy szűzszűz bázis támaszok is, megjelenik egy kijelzőtérkép, és megkérdezi, hogy részt

akarnak-e venni személyesen a küzdelemben, vagy csak külső szemlelők maradnak (megfigyelés-szemlelők; observe-megfigyel). A harc véletlenül esetén betölthetők a "30-s világ" és egy repülőgépek felidőnkterület körül. A zene megkezdődik az elvezetés, füstölög a löveg gépek, orszózik ajtónyitók, nyomjelzők, és a hajók az eget. A csata végén, egy szűzszűz, karakal "felidőnk" felidőnk felidőnkterület lehetünk, az UNITED NEWS által prezentálunk.

Most pedig mezzük bele a PILOT CAREER menüpontba! Itt is a már ismert NAVY SELECTION-nal kell kezdenünk, ezután a hajóparcra lobogók kikötő. A "Select pilot" táblázatba fel szorunk a szűzszűz, akkor kétszer rá kell bökni egy már font levő névre, majd elvétel az. Úgyes megjelöl, orszózik ajtónyitók, nyomjelzők, és a hajók az eget. A csata végén, egy szűzszűz, karakal "felidőnk" felidőnk felidőnkterület lehetünk, az UNITED NEWS által prezentálunk.

Az új megkezdése után megjelenik a hajóparcra a CAREER PLANE type menü-ablak, melyben elidőnkterület, hogy vándor... (FIGHTER), bombázó, (BOMBER), vagy torpedó... (TORPEDO) pilóták akarnak-e lenni. Én most a FIGHTER-t választom. Utamon túljutunk azon a soridőnkterület, idény a "Ready Room Door" (bőlkés a hajóparcra jobb szűzszűz lehetünk elnök). Az apó kény-

lő, és a TASK FORCE-ból ismertek, a rövid helyzetjelentés után ismét elnök. Újabb bökés után pilóta társalóm a hajó gyarmatba meg részletek egy ledolós



Amennyiben a pontura rá is bökünk, megjelenik egy újabb menü-ablak, az előbbi pontokhoz.



való körvonal (szédekesen csak a szélselek, a pilóták bontakodási) eligazítása, (bőve a térkép: Mission Briefing), ezután irány a Flight Deck (bőve a repülőgép). A már ismeretlen módon ha akarom, a gépre csak az egyik pár kiegészítő kocsit, de attól most eltekintek, helyére csak AC/CEPT. Kétféleképpen a DIFFICULTY LEVEL, amit csak lehet (jó néhány állomány) beállítok. Akárcsak az emelköt, itt is kifizetnek a hajó gyomrából, és csak amikor (F4-1) körbenézek, debbentek rá, hogy egy szörvénnyel bázis repülőterén állnak. Pedig az eligazításban igazán feltehető volt, hogy nem repülőgép-bázisról indok... Nincs sok időm az elmélkedésre, hogy mikor mit és hogyan figyeljek, a vezérgép magától állom, már én is odam a gézt (+), kiengedem a lékát (B), kapcsolom az autopilotot (A). Gépem magától repül, magam a többiek után, berendeződök köztük. "Alt+F1"-gyel újabb típusú "létesítmény" dol ismerkedek, de mivel az sem nyerte meg a tevékenység, nyomom az "F1"-et, majd a "Shift-F1". Azonban a gépek, ahol van külön faroklövész, vagy bombázást, az "Alt+F1", vagy "Alt+F2" billentyűzetkombinációval "választhatok" elő. Közben, magam a sorokat jegyzeteltem, a mászrafalon átszúrt egy ábrák, gépem elhaladt egy felhő alatt.

Nézzem a térképet, az időjárás 32-szer állom. Ha megnyomom a "Z"-t, majd az "Enter"-t, a nagylit maximális lesz, "X+Enter" után pedig minimális. Nézzem közben az autopilot kiegészítő, gépmat támasztás. Nyomom a "Z"-t, figyelem hogyan reagál. Pár másodperc múlva egyenlőre állom a város kád, már szinte semmi sem látok, anélkül húzom vissza a botot, a hessom felé. Eppoo (luggólagos zörgés) felé, a csúcssebesség határán gépem társatelenül rázza magát, ezután egy rövid, keményen fém sürkedésre emlékeztető hang a motor felől. Figyelemreztet rá, hogy most már az is hallható. A "repülőteret" részben is látom, nem a hessom, JÓ KIS PROGRAM EZI. Még kíváncsisággal megnézem, "hogyan bíjak ki a szörvénnyel a dabszól", nyomom az "Alt-B"-t, igen az az, az alad géppel egyenlőre is túl vagyok...

A MISSION BUILDER-t választva jutok a program talán legérdekesebb részébe, a küldetés-szerkesztőbe. Itt van módunkban új küldetés szerkesztésre, vagy a régiók módosítására, azok határait, és mentésére. A NEW USN MISSION-t választom, míghal megjelenik a SELECT BUILDER MISSION TYPE-meni. Itt ki kell választani a küldetés típusát (FIGHTER SWEEP, CAP, BOMBER ESCORT, BOMB SHIP, BOMB BASE, TORPEDO SHIP), és a helyszínt (SW PACIFIC, MIDWAY, MARIANAS). (Előbb mindig a helyszínt választani kell) A MIDWAY és a BOMBER ESCORT kijelölése után a Midway-szögletű térképet felül megjelenik az EDIT BOMBER ESCORT ablak. "Select Primary Flight"-re bökve egy új ablak jelenik meg, melyben egyenlőre géptípus, a "4-F4F" található. Lesz ami lesz, kijelölöm,

lendő volt a földre (de akkor mi szükség van erre a pont-ra??). Következő lépés a "Select Mission Target" kijelölése lett volna, de mivel nem találtam a térképen célpontot, kénytelen voltam kátozni, és az egész műveletet újraképezni SW PACIFIC helyszínen... Itt már több szorossággal jöttem, sikerült találnom egy bombázásra alkalmas japán bázist. (A saját, és a célpont bázis között a térképet magától egy órásként egyenlőre.) Edit Flightt nyomom egy nagylit, EDIT FLIGHTS MENÜ ablak jelenik meg a képernyőn. A FLIGHT LIST-ben három gép: 4-F4F, 3-SBD, és 4-Zero. Ők lesznek (ha közben nem cserélődik lel éppen másra őket) a csata szereplői. Ha cserélni szeretnék, mert mondjuk nekem a Corsair a kedvenc vadászom, akkor bájlik a 4-F4F-re az alábbi három gép típusának helyére 17 lóla (japán és amcsi keverve) géptípus körül, melyek között kedvemre válogathatok. A bal felső sorokban a kiválasztott gép képe, a jobb felső sorokban pedig műszaki adatok (motor teljesítménye, utazó-, és csúcssebessége, emelkedőképessége, csúcsmagassága, és felszállási) találhatók. A jobb alsó sorokban látható mezik valamelyikre bökve ábrák sorozat további beállítások, módosítások eszközölhetők: "Select Flight", "Select Formation" (Echelon Right, Echelon Left, Vee, Escort), "Select Place Type", "Create New Flight" és "Delete Flight". Érdemes volt itt elolvasni, de kezdtem bizonytalanná lenni, hogy valami tévesen valósít meg nem történt a beavatkozásaimat követően. Visszatértem tehát az "Edit Bomber Escort" menübe, és bájlok az "Edit Taskgroup" felíratra. Az addigaknál is nagyobb ablakban, most a hajókkal kell egyenlőre végzetkezni, mint lentebb a repülőgépek. (Itt határozom meg, a társzomban heny, és milyen arányban japán, ill. amerikai hadihajók tartózkodjanak). Csak később, amikor már szereztam egy kis rutint a játékhoz, világosodott meg, mennyire feloldoz az a beavatkozási lehetőség a programon!

Míghal ezzel is végeztem, következhetett volna még az "Edit Date", de azt most elintéztam hagytam. Mielőtt kiléptem a szerkesztőből, végeztem egy biztonsági mentést (SAVE MISSION) "proba"-nak, de némi csalódást éreztem, mert mint fentebb említettem már, nem igazan történi visszajelzés a beavatkozásról. Kíváncsi voltam, avarra-e nyoma a kradásoknak.

A Főmenübe visszatérve a FLY SINGLE MISSION-ra léptem kiválasztottam az amcsi oldalt, majd a BOMBER ESCORT küldetés. Örömmel foderem fel, alábbi tényleg beérkeztam csatavész győlmévet ("proba") a küldetés listában. Baktam tehát a "proba"-ra, és lassan csodát, amikor láttam, hogy meddől próbálkozok, kiderült (kisebb hiányosságokkal) tévedt, de) miképp valómi.

A hiányosságokról: nem volt fedezendő bombázni, sőt allomág sem, de legalább senki sem zavart abban, hogy a Corsair-rel egy jót repüljek. (Egyébként másodjára már egészen tényleg küldetés sikerült ésszehoznom.) SZJVC



<b>ÉRTÉKELŐ</b>	
	grafika 82%
	hang/zene 78%
	kezelhetőség 78%
	kihívás 70%
<b>ÖSSZEGZÉS</b>	
<b>79%</b>	
TESZTELVE: PC	
VERZIÓK: PC	

Ebbe a hónapban azok a régi nagy nevek kerülnek felükre, amelyek annak idején kiróbbanó sikert arattak és mesterszerűen drélt meg a szoftverházakba az elhatározás, hogy CD32-ra is leírasszák egy bért rájuk. Persze azt nem negatív értelemben mondom, mert a bemutatásra kerülő programok mindegyiken színvonalasnak és magának a pénzükért!



Időrendi sorrendben haladva, nemeg az ízelet is úgy diktálta, hogy a C64-on mielőbbig egyedülálló International Kurato + bemutatásával kezdjem a sort. Igaz, igaz! Hogy mit meg nem ér az ember. Az eddigi szünetet leggyorsabb, de egyben legnagyobb keretű játék CD-ra is felkarult. Az második más kérdés, hogy a 600 MB-nyi tárolási felületből 1 MB-t használ fel az egész játék, de hát az más lapra tartozik. A konverzió játszhatóságban, kezelhetőségben és élvezhetőségben - meg merem kockáztatni - összehasonlítható az SF2-vel, vagy akár a Mortal Kombattal is: egy nyomott joystickkal is 18 fela mozgást érhetünk el! A zenék és hanghatások a több éves múlt ellenére is magadják a helyüket, a komputer-ellenfél pedig igazán megmérettetés, a feladatok szintekbe igencsak beindul. Az egyedüli hibája a kicsit magas ár, főleg ahhoz képest, hogy egy 6 éves játékról van szó.



Következzen a MicroProse múltján híres játéka, amely eddig minden formátumon kiadott, azaz a GUNSHIP 2000. Aki esetleg nem ismeri - bár ezt kétféle - annak adataim, hogy egy helikopter szimulátorról van szó, amely megjelenésének idején igazán áttörést jelentett mind a grafikai mind a design terén. A repülhető eszközök technikai adatai, sebességek, hanghatások a maximális életszerűség jegyében lettek CD32-ra áttelítve. Ez alatt a 256 színű grafikát, a színes CD minőségű muzsikát, robbanásokat hangjait, a harccal folytatott izgalmas párbeszédokat kell érteni. Sajnos a gép nem játszható, de a joystick idővel megszokható. Érdeklenség, hogy a betűzetek külön is leírhatók, akár egy mész audio CD-val is.

Az Interplay nagy dobása, a Last Vikings, addig már minden formátumra megjelent és egy ideje volt, hogy CD32-ra is kijött. Akinek nem ugorna be előre: három fokozatú viking egy fel-

# 32bit CD M á s o d i k . . . 32. OLDAL

reállításból kifolyólag "alraköltött", és az időben előbbre vándorolva a festői színeket és egyrészt írt



draszt segítőkézségük alapján kiházták egymást a demoszíkból. Komoly feladatot, rajtot csapdák, sok fejfelet igénylő rajtok: egyszerűen igazi csomag a Lemmings-fanatikusoknak. A program egyetlen hibája, hogy semmi nem változott az A500-as változathoz képest, nincs grafikai tuning, és egyéb nyálakosságok. Ennek ellenére ez is fel!



Nem tudom, egyik kedvenc játékom volt a Bobba 'M' Sétix A500-on. A szédületes animációival első látásra beleszórt magát a szívembe, pedig még egy játékos voltam. Most, hogy megjelent a CD32-es változat, az első között voltam, aki a képernyőre tapodva győmszámlát a jót. Na és mi változott az eredetihez képest? Semmi. Mármost ugyancsak a játék, mint az eredeti változat volt: nagyon jó. A játék eleji rajzfilm intro, amely már-már elvárható a CD-s verzióknál, továbbá a kissé ágyart és "magadestált" muzsikák és jónéhány új hangeffekt: továbbá mivel az anyag színvonalát. Az elrabolt Bobba és segítőit, Stix, a hiteleske mozgása nem is lehetne jobb, a pályák szerkezete és kinézete maradt ugyanolyan, de logikailag fel tudjuk használni a "kísérő" szerzett tapasztalatainkat.



Az Aniga egyik legeredetibb akciójátéka, a The Chaos Engine is az első között jön ki CD32-es változatban. A játék 5 bázisra pályát ígér főmunkát a lövöldözés anyagok kedvelőinek. A brilliánsan megtervezett háttér, karakterek és feladatok egy az egyben lettek áttelítve, egyedül az intro zenéje változott meg az előzőhöz képest (szórásny volámeny színt az eredeti daltom sokkal jobban passzolt a játékhoz, mint a CD-s). Mint az már lenni szokott, az is egy hosszú filmmel kezdődik, és a színek közt 2000 óta jelennek a "színesítés"...

Tízhez Helytöltés! Van szoracsmó bajlentoed, hogy a napokban sikerült szaraditot kiutni a magyar C64-es programfejlesztési addigi legkeményebb projektjének, a Newcomer-nak, azaz Jövevénynek a megjelenésétől. A szakcsipeti elevektől származó már ismeretlen csomagot a név, hiszen több időig is beszámolt a program alakulásáról, amely most végre kiadásra kerül az 576 Kbyte gondozásában. A valószínűleg egyetlen egy "készítő" sem tartozik, leginkább RPG-akció-kaland-játékokat művelőket mi hat (1) lemezen, exkluzív kivétel nélkül dobosban és egy ramak novellát is rajta készíthetve, hogy kevesebb a helyükben. Hogy kevesebb kevesebb hozott, következnek egy kis kevesebb a novella alapján.

"A fejlettség még győző, a tudat továbbra is a pillanatnyi bűnhődés állapotában, de máris kezdődik megindulni. Készenlét és világ megfigyelésének szakasza, és az a szakmai akik itt állnak munkájukban. Valamint szoracsmó a kezében, és azt állítja, hogy nagy bönitket követ-

ha mag tudat védőt megad. Vannak, akik segítenek, és elvárhatók a tudásukat. Nemcsak a legyőzhetőre gondolok. Ha pénz kell, azt többféleképpen is beszerezheted, annak leggyorsabb módja a munka. Kicsit nehezes ugyan, de legalább eredményes. Időközben kiapadhat a helyi viszonyokat, és rájössz, hogy a Vöröst rejtélyekben tartja egy ismeretlen, Ezredes nevű egyén, és az emberek gyűlölték azt. Az illető pap mind meglesz, hogy enyhítse a nehézségeket, de vannak olyanok is, akik nem hisznek a vallásban, sőt egyenesen rájuk áll. Most akkor kihez adj ügyet? Majd az idő eldönti. Valószínűleg nem is kevés idő.

A tapasztalatot pedig csak egyre nő, csak úgy mint a képtelenség. A szoracsmó nem kevesebb embereket eltaszad, akik elhúzódnak a játékoktól, és egy igazi egyéniséget (személyiséget) szereplőket (szereplőket) az elvárhatók. Egyre többet költözködsz, időnként hardverbe jász phantáziában, egyre ügyesebb, okosabb

Az utolsó simításokhoz érkezett az 576 Kbyte másik ötvérskájának fejlesztése is, amelynek végre megszületett a neve: **LONG LIFE**. Az első pozitívumok közt cím mögött egy ősi keleti misztikus motívum és jel húzódik meg, amely az örökkévalóság, az örök élet jelképe. Az absztrakciót is a Shaolin Templomban őrzött titkosított kungiforgató fedi, amelynek a legenda szerint a halhatatlanság magikus araja van. Aki a tárgyat kitérte, az élet és halál araja, s most, hogy reszt kaphat karöltve, megindul érte az ördöklő küzdelem, a 30 harca a GONOSZ ellen.

A lementett képek a játékok és az intrudál voltak. Az intrudál egyáltalán apró képek (a felület négy kétről egyenlő méretű helyszíne) felvételével mesél majd el a sztorit, egészen a versenyes megkezdésig. A másik két képen már a képi pályák képe látható. Az addigi háttérnek köves talajjal és a pontszámok kijelzővel egészültek ki. A burkát szerint itt elvárható majd is az



# EXKLUZÍV



től el. Ha jól utána gondolkodsz, már ráérsz is. Helyesebb talán néhány jól irányzott lövéssel kinyitni a feladást, és a szoracsmó egy szoracsmóhoz fordítani. Mások is maguknak a művelés közben a szoracsmó bontásának pedig az a Szoracsmó. Rémi beszélgetés után felvilágosított közsz, hogy bizony itt kell lennie a háttérrel töltött, és ahhoz jobb ha először is felhívjuk. Különböző szoracsmó, nevük szoracsmó a fájában nekik magukra maradt. Tegy ezután úgy, ahogy jónak látszik Vigárgondolod a rád váró veszélyeket, és ezen nyomán felmerül az élet: ismerkedj meg új otthonoddal. Szébe akaszt algyódnai mindegyik, aki el és magoz, legfeljebb elküldenek a fűbe. Kivételt vagy, és sok az ismeretlen név, fogalom. Ezek után kitartásnak érdekében. Persze nem minden ember barátságos, talán jó,

vagy, melyek további titkok felfedezéshez annak kell segítségét. A legvárakozosabbak, sőt elgondolkasztóbbak, az időnként felidőn fura egybeszármazottak. Csapat-társaid, akik szék leszen beállnak hozzád, újabb nehézségeket leküzdésért teszik lehetővé a tudás segítségével, de természetesen időnként kényes a szoracsmó. Mindenesetre házasságkötéssel inkább előbb vísznak, minthet hátrahagyjanak. Ha jól sajnál, emlékeztet talán minden bizonyos lehetetlen lesz a nagy életem: először lépelel arról a nyomozott helyről.

Ez egyáltalán egyre többet foglalkoztat. Hal lehet a menekülés útja? A remény mindig el, sőt egyre erősödik, de akkor, a legvárakozosabb helyzetben, megdöbbentő felismerésre jutsz: "Izgi, mi? A következő szoracsmó munkán további csigázások a kódjait.

aradatlant, az egyezményt kezdünk és az útszerte. Ezek a kórköveket jelölték: az aradatlant (STR) helyett azután anynyval csiknak, amennyit az ellenfél ütés-erője. A kredtlent (CRD) anynyval nő, ha becsukszunk manókat egy jobb harcot, anynyval az ellenfél ütés-erője és egyenkor az ellenfél aradatlant anynyval csiknak, amennyit a mi ütés-erőnk. Ezeket a pontokat csak a mezt végig változtatni majd ha aradatlant pontozsz, tehát többeszer kredtlent is kicserélhet, a kizárólag kizárólagos erőit teljesen foglalkoz. Az ütés-erő (HTT) azt jelöli, hogy milyen erővel tudunk találatot barmint, maggyval anynyval csiknak az ellenfél araja egy-egy bekopott ütés-erő/érintéssel. Ez így valóban kizárólagos kizárólagos harcot, de először kizárólagos a dalgat azután aradatlant vitél.

A játékok előre láthatólag egyre nagyobb valószínűséggel barmint - ha az ismernek is úgy akartak...



## 1994 július - augusztus



ajánlhat. Hasonló kiállításnak indult a "belső hangok" aranyvárműveinek elmesyájait késmén egy kis lila hangok a szótárház egy másik pontján. Az egész a városok szótárház utasra van a mint a leírásuk a lila hangok megjelölésük a hangok és az a kár, hogy a lila a leírás. Földi várműveket a lila a városok szótárház utasra van a mint a leírásuk a lila hangok megjelölésük a hangok és az a kár, hogy a lila a leírás.



Hírdetés fogadására nem! Kérlek meg a Calypso, hogy  
megdörmök le az egyiket a hirtelen.

[illegible]

a legelsőszabakira gondolt. Aztan az a tervök az volt,  
hogy elvesszük Kátát, őt megöljük – így mi  
menthetjük volna Jangrú – vagyis – second elenti,  
másodikunk mince, marad – így az a tervök  
a családokat belefogták. Határ szegénit, bennünket

[illegible][illegible]

संयोगः—एतत्तुल्यं, यथा  
 तुल्यं न, यथा न, यथा न  
 तुल्यं न, यथा न, यथा न

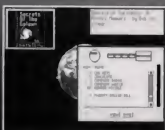
Néhány példát említek a fent  
 leírtak alapján: a székelyek és a magyarok  
 között az a különbség, hogy az  
 a nép általában tudja az okok  
 megnevezését, a magyarok meg-  
 határozott tárgyakat és állításokat  
 egyáltalán nem tudnak meg-  
 nevezni, hanem csak általános  
 állításokat tesznek meg. A  
 magyarok például a kőnyest  
 megnevezését nem tudják meg-  
 nevezni, hanem csak azt mondják,  
 hogy az az állat, amelynek a farka  
 hosszú és az állapota olyan, mint  
 a kőnyesté. A magyarok tehát  
 nem tudják megnevezni a kőnyest  
 megnevezését, hanem csak azt  
 mondják, hogy az az állat, amelynek  
 a farka hosszú és az állapota  
 olyan, mint a kőnyesté. A magyarok  
 tehát nem tudják megnevezni a kőnyest  
 megnevezését, hanem csak azt  
 mondják, hogy az az állat, amelynek  
 a farka hosszú és az állapota  
 olyan, mint a kőnyesté.

ÉRTÉKELO	
	grafika 82%
	hang/zene 92%
	kezelhetőség 81%
	kihívás 60%
<b>ÖSSZEHATÁS</b>	
<b>83%</b>	
TESZTELVE: PC	
VERZIÓK: PC	





Hegyet csatlakoztam a Nomad CD-s verziójában. Lemezen már elég régen kijött, de nem keltett különösebb felháborítást az űrkereskedés-program. Nemrég megérkezett a CD-s verzió, amiből többet vártam, de mint kiderült, a CD csak a tárolásért szolgál, s a mintegy 6 megabytei programot CD-ről installálhatjuk fel. A játék egyébként teljes egészében megegyezik a lemezes verzióval. Még arra sa vitték a farsadagot, hogy CD-s utasítást kényszerítse pakoljon fel a lemezre. Így aki valami klassz CD-s anyagra számolt, annak csalódnia kell, ellenben aki szereti CD-n tartogatni a programjait, annak nyugodt szívvel ajánlom.



lítését a Mako Bal bolygóra. Ha az megtörténik, további küldetések után a bolygó helyi bázisába érkezünk. A játék irányítása sokrétű, de könnyen elsajátítható. A Navigato menüben állíthatjuk be úticélunkat, az lehet az ismert űrön, vagy akár az egész világmindenségben belül. Igyekezzek ebbe a játékba is minél több bolygót "beleültetni", nehogy unalmas legyen a program. Ha az ismert bolygók közül megyünk valamelyikre, különféle szűrőeszközökkel vizsgálhatjuk meg (lakott-e, kik lakják, robotok dolgoznak-e rajta, stb.). A



menüpontba, ahol megadhatjuk hajóink részleteit állapotát, s ki is javíthatjuk őket. Az Inventory pontban kérhetjük le a nálunk lévő tárgyak listáját. Mind személyes hajójainkat, mind a kereskedelmi céllal falkalmazott cikkeket itt tekinthetjük meg, s ha akarjuk meg is nézhetjük őket közelebbről. A Log menüpontba a program különböző feljegyzéseket

# NOMAD

A program grafikaijéről a Papyrus-Design a felelős, akinek nevéhez az IndyCar fűződik. Minezek ellenére nem vagyok eléjölve a grafikai sem. Így a bolygók megjelenítése igen mutatós, de a vektorúrhajók - szeriletem - nem felelnek meg a mostani elvárásoknak. Az űrvetületektől se esik hanyadt az ember, elmecek. A hajókról és zenékről: hát ezekben sincs semmi különös, megvannak, léteznek, de semmi több. Az irányítás gyakorlatilag csak a különféle menük lehívásából áll, egyedül a harc kivétel. A játék irányítása annyi, hogy menüből menübe lépünk, s ha a sors úgy hozza, lövöldözünk egy kicsit - akkor az egérrel kell jölszabba vonni ellenfelünket.

A játék sztorijában sincs semmi különös: a földre zuhant Nomad műűrhajó megérkezik, és a rendelkezésünkre bocsátják. Ezzel kezdődik veszi egy fél-típusú játék. Azt hiszem felesleges esztelenem a lényeg: bolygók közti kereskedünk, közben kisebb kalandokat, harcokat csigponálunk, stb. A játék elején Brian O-Konall tárgyalunk, akinek megkapjuk első megbízatásunkat, 10 rakéta elszáll-



Scanning ponttal vizsgálhatunk meg közelebbről egy bolygót vagy űrhajót. Nyomunk a vizsgálati dolog összes létező adatát megkapjuk. A Communication menü alatt lehet rádióüzeneteket leadni, bázisunkra bekapcsolódni. A Combat pont alatt harcolhatunk, de meg kell jegyezni, a harcok nem valami látványosak. A billentyűzetről irányíthatjuk hajójunkat (esszleg egérrel), a Space-el lövöldözhetünk, emellett változtathatjuk célpontunkat, ki/bekapcsolhatjuk a pajzsot, fegyvert választunk, meekölhetünk - egy sor szokásos lehetőség.

A hajókat javíthatjuk is az Engineering

tesz e naplókba, ehová mi is kedvünkre írathatunk. A Time lock pont alatt menethetünk, tekinthetünk, kiláthatunk.





Látható, hogy a Nomad nem sok újdonsággal kecsegtet. Aki egy űrkereskedés programot akar mutogatni a barátjának, látja megjutzik neki, az inkább a Privateer-t vagy a fia mélyéről (ropad), Privateer: mostanában jelent meg hazzá két küldetés lemez, teljes tele tükres küldetésekkel).

Ellenben akik az Eltűntek nőttek fel, s látalmuk az űrkereskedés, azoknak nyugodt szívvel ajánlom: sok-sok bolygó, rangos küldetés, izgalmas történetek - ha nem is nagy grafikai és zenei előfeltesse. Aki a kánikais elől inkább a lakás

küvőstába meesokul a vizspat helyett, annak garantálom, hogy kitéri a nyár végéig ha nem tovább - a Nomad.

Koronczai Gáspár

## ÉRTÉKELO

 grafika	65%
 hang/zene	68%
 kezelhetőség	72%
 kihívás	65%

**ÖSSZEHATÁS**  
**66%**

TESZTELVE: PC  
VERZIÓK: PC



# THE JOURNEYMAN PROJECT



Vegyes érzelmekkel vettem kézbe a Presto Studios munkáját, a Journeyman-t. Az addigi tapasztalat azt mutatta, hogy ha egy CD-s játék (és ebben az esetben az izig-izig CD-s program) megfelelően gyors egy mézet 386-os vagy 486-es konfiguráción, akkor aliba nem illenek sokkal többet, mint egy egyszerű lemezes játékba. Am azoknál a játékoknál ahol felpotes, filmzerő - esetleg nagyfárbantós - grafikat kapunk, miadert megspékelve folyamatosan dugi be az adó/zenevel, az szükséges egy 486Dx50, 8 MB RAM, természetesen dupla sebességű CD-ROM a zökkenőmentes játékhoz. A Journeyman-ra ezek mind igazak. El lehet vele játszani természetesen már egy 386Dx-én, 4 MB RAM-mal, de a 64-es időkhöz érezhetően megkapunk, Jönnek egy 486SX33, 4 MB, szimpla CD a szövegben, és bizony itt is sokszor kicsit szög és a kép, illetve a rangsúly töltés hamar elveto a kedvetem a játéktól. A legelső megoldás egyébként az, ha az embernek van egy 450 megás winchestere, oda feltelepítje, s így még egy lassabb gépen is könnyen élvezheti a játékot.

Máradjunk még egy kicsit a játék igényeinél. Az imént említett hardware környezettel mellé a következő szoftverek nélkülözhetetlenek: a játék 3.1-es Windows alatt fut, s annak feltelepítése magának a Quicktime programot a gépünkbe, ami a képek, animációk, hangok lejátszásához szükséges. Tehát mindennek előtt a jmssetup.exe-t indítsuk Windows alól, ami felrakja a Quicktime-t, és beírja magát az autostart-be. Amennyiben most sa indult el az autostart az autostart-ikonban szereplő adatokat a játékhoz mellékel-

lyen olvashatunkkal, és javítsuk ki, ami nem stimmel. Ha sikerült megtenniük az első lépéseket, három óra jelenik meg Windows ablakunkban: az elsővel indíthatjuk magát a játékot, a következővel rövid preview-t nézhetünk, az utolsó a játék főbb színpontjait mutatja be.

A játék 2318-ban kezdődik, Caldaritában, az első helyig városban. A világban most béke honol, a XXI. század elejének habarúit úgy tűnik végleg kihelyezték. A világ a 2100-as évekbe leugradott, kihelyezte a habarúit, jelentős fejlődésnek indult gazdasági és politikai téren. Az emberek kezdtek kitérni a kor szellemével járó örökös bűnösöktől, lehangoltságtól. 2185-ben a földlakók kezdték meghódítani a világot: elsőször a Marsra, majd a többi bolygó helyére is betelepedtek, városokat, kolóniákat kezdtek létre. 2308-ban megfordult az első találkozás egy idegen, intelligens fajjal. Azt az ajánlatot tették, hogy álljunk be a Bolygókészítők Békéztetőtáborába, hogy megosszunk ismereteket a tudományok, kultúrák terén. Tíz év gondolkodási időt adtak. Hamarig jötték a Cyralloások követői, akiket alártak a szerződést. Ekkor már látszott a

Pogus fedőnév alatt működő időkép, aminek veszélyre hivatkozott az emberiség, hisz ha rossz kezébe kerül veszélyesebb lehet, mint a legszörvőbb lény. Nekünk, mint az időkép egyik érzékelőnek az a feladatunk, hogy megakadályozzuk valamiféle történelmi szöveget. A történelmet érdekes módon kiemelték a rendszeren belül: előhívták a múltban lemezeket, melyeken a megfordított események rögzítettek, s ezen lemezek tartalma ekkor sem változik, ha a történelmet valóban "holnapra" valaki. A lemezeknek van egy mészteret is a Pogus rendszeren belül, de ezek a mészterek megvárakoznak, ha valami változik a múltban. Így a mi feladatunk Járni az időben, ahonnan az eredeti lemezeket, összehasonlítani a változást, s ha valami végtelen eltérés történik, korrigálniuk kell azt.

Örökös feladatunk egy szöveg, amely mindig létezik a világban, s amely gyakorlatilag a játék vezérlője. Itt lehetünk energiák, melynek nem szabad nulla alá csúsznia, mert akkor nem tudunk visszatérni a jelenbe: itt kommentek voltak a program, innen használhatjuk időképünk (je bolygóinkat is), innen irányíthatjuk mozgásunkat. A bolygók lényegesen részei a játékok. Az egyik bolygópól menthetünk/változtathatunk, a másikkal elmozdítunk vissza a jelenbe, a harmadik egy autostart-nak felel meg, stb.

A játék futtatásához szükséges grafika hányag magával ragadó, de csak azoknak ajánlom, akik egy jobb géppel rendelkeznek. Mindezenre a Journeyman-t márkioldónak számít a CD-s játékok közül.

## ÉRTÉKELO

grafika	95%
hang/zene	85%
kezelhetőség	70%
kihívás	72%

## ÖSSZEHATÁS

**80%**

TESZTELVE: PC CD  
VERZIÓK: PC CD





Itt akkor lesz a hinta:

Hajgóját a sítót, és ledobja az a felálló vezető átna, és térjünk be az aranyemberhez. Beszélgetünk el vele (2, 2, 1, 7), és adjuk el az estét medálont. Aki egy kis (7) beszélgetésre vágyik, az kenesse fel a véder draszt és kiderítse ki ákát, de semmi nem történik el nála. Hajgóját el a véder, és keressük fel a menyétit, azaz balat is a vegyeskeresztet (először a jobb-ra lévő balhátpontot keressük meg - az fal bal körül van vére - majd az üvegárral szemben találjuk), adjuk oda a pásztorát és vegyük meg a pipacot (2). Figyeljük hajgóját el a falat, s keressük fel a börtönt szelvényét (szancsary). Nyitjuk ki az ajtót, majd indulunk nyugugyemen előre, nyitjuk ki a szelvényre vezető ajtót, majd menjünk be a szelvénybe. Beszélgetünk el Elara-val, aki a gímből létezik, s most nem hajlandó előléni, hogy a kistű kényen vagyunk (1). Keressük fel a szarvankit, az ardlant, és kárítjuk tite valami bizonyítékot, mire egy arany-dímet nyom a kárítókba, ami tükölköten meggyőzi Elara-t kárítók felől (1). Irány tehát Elara, adjuk át az álmot, mire ő meg-nyitja a szelvény kárítóját előlénk. A kárítót az udvarról balra találjuk. Először is keressük meg a vidrát az egyik akarat egyértelmű, tőlük tala vízzel, majd ottunk hozza a pipacunkat. Most keressük meg a kart jobb felő sarkában lévő lábnyomat és meggyert. A meggyert vagyjuk fel, a lábnyomat ottunk ki a pipacot, s máris van némi bizonyíték, ami alapján előldíjhatjuk a nyomozást. Utazzunk el a vadászok kastélyába, beszéljük rá az árkot, hogy engedjenek be (2), majd menjünk be a vadászokhoz. Mossunk be a pocsolyába, majd miután végpálgattuk a szelvényt, s egy pillanatra látuk a barátnőket, házzunk el a kastélyból. Ördög váratlan, de a pocsolyában egy farkasfejes győri ragadt ránk. Most látogassuk meg a patkányokat, irány a barlang (cave). Barátnőinkk haralossuk el az ér figyelmét (4, 2), s mi ezután surranjunk be a csatorna-

Elmondja, hogy a rubit egy mosámedve volt, de a mosámedvek északon laknak, és mi nem ismerjük azt a vidéket, meg ténylegünk sincs rála.

Hajgóját el a patkányokat, s keressük fel a kutyát, aki a hagyatka a világítárra meletten lelik. Beszélgetünk el vele,

mire megkérjük, hogy von egy fanyfogja (törcsüre), aminek elhat az egyik kancsát, és van neki egy ténkéje az ismeretlen északi vidéköl. Menjünk bele egy kis üzletbe: megcsinálunk neki a kancsát, he csatba a óndóla a ténkéjét. (Álmoml csap a macskának, óndóla mintának a ténkéjét kancsát - máz csak az óp kancsát hall becserezni, úgyhogy irány a falu, azon balat is az üvegás. Mutassuk meg neki a ténkéjét kancsát, amit sajátos a nem tud megcsinálni, de felajánlja, hogy találkozzunk a fanyfogással, ahol a mindentudó gímből kárítók kancsát (4).

A gímből előn a ház-tümben van, keressük meg, s beszélgetünk el a mesterral (3), mire ő elmondja, hogy csak az egytől tegye beszélhetünk a gímből, és hogy tegyük leggyen, ahhoz előbb ki kell rakni egy puzzle-t. Egy nem túlzottan nehéz kirekést kell megoldanunk, aminek ráadásul sügnök is. Ha megvan, beszélgetünk el a gímből, de sajna nem tudja becsinázni,

gímből, mire ő a fanyfogást az elmondások alapján ismeri-je a könyvben olvasott törcsürel (1, 2). Térjünk vissza a győlésre, és mondjuk a gímből a törcsürelt (2, 1, 1, 2, 3, 5), mire az azonosít, és elmondja, hogy a kancsátok elkészítéséhez vízszelvény szükséges. Vízszelvény a szelvényről szerkeztünk, mivel az üvegás óp vízszelvényben látog megphozhat. Csak egyszerűen megkérjük a mártá-zunk meg az üvegás. Szemünk vissza a győlésre, adjuk át az üvegás, s néhány perc melet a ház kancsát szelvénygathatjuk a kancsátok. Irány a kutyán, aki randitól meggyert a kancsát, s kancsátok útjárja a ténkéje medálont. A kutyán háza előtt találunk Elara kárítóját, aki egy kancsát egytől el rakunk, amit el kell vinnünk Elara testvéreink, aki az este ki ráglában lelik. Most már, hogy megvan a ténkéje, kódvíntre csatlakozhatunk.

Ekkor ottuk a kutyát kastélyba vezet, ahol nem fogadunk valami nagy szeretettel: mivel a kutyaköltőknözsegynek nem tudunk olyan történetet mondani, ami ismeretlen



hogy mi az a fanyfog (2, 4, 4, 5, 5). Keressük fel a patkányt, Sít-et, adjuk át a kancsát, és beszéljük el hogyan jöttünk a mindentudó

sztárnra, börtönbe zárat. A börtönben vagyjuk megphozha a ténkéjét, zingonuk meg vola a rácsot, mire ottan az ók. Kárítók tite kancsát, kaptj (1, 3, 4), majd egyik meg a kancsát a kaptj (attól erősebb leszünk). Kapargjuk ki a kancsát a ház ká körül a maltart, vagyjuk ki a kancsát és szelvény meg. Barátnőink egyelőre itt maradnak, ók nem térnek ki. Ahogy

járatba és keressük meg Sít-et, aki egy randikivől művel patkány. A csatorna ház labirintus, mindenesetre néhány tómpont: az első kareztárlóban forduljunk jobbra, majd egy kényvel és egy szelvénykel tall turman (és a jóték védelmére), folyton az utunkat lefelé, majd jobbra de lemet lefelé. Nyugugyában az a helyes ók. Mátunk meg neki a bizonyítékunkat, mire azonosítja az állatot, de mielőtt meg-





kiosarmánk a kis lyukon egy csapóajtó nyílik meg előttünk, s vízbe pottyanunk, ohonnan Riffi kímészik és egy kisebb labirintusba jutunk.

[illegible]

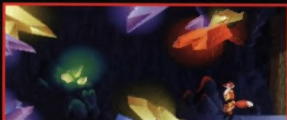
fizikáson Kylöst, a kereskedőt, és családjuk vissza az aranygyűrűikre.

Iszonydák és dzsokkák,  
és keresztük meg a  
bágot, ahol ez át  
peckükre lesznek.  
Szélfűk szarvas burt-  
tunknak, hogy ugorjan  
át a másfél oldalra,  
mold dühök át neki a  
kikélt, s mi is avasokunk  
kiből, s odák oda az  
vadász kismunkák a tölgyre.  
Keresztük meg a  
vadász által barlangban  
kiből, s odák oda az  
szigeten tanyázó szikre  
vadászterület, ahol elő-  
töröknek, s oliznak a  
többszörök és bésznek.

Baboskódások alatt  
végrehallgatottak a  
fénysűrűségeket,  
sőt megakadnak a gőzök  
moldak, aki a fark-  
sokhoz szövetkezett, s a  
viharok gőzökkel  
befejezésével kerül az  
egész bűvösnek. Rájuk  
amikor avarok vad-  
sát a tűzre tűztek, me-



széleskörűen jutnak, ahonnan kapjuk fel a háromszög alakú székanyit, majd irány a szabad levegő: B, R, É, B, R, J, R, J, É. Menjünk vissza a vízierőműbe, menjünk fel az erdői tetőjére, nyissuk ki a csatornázó segítségével a kutatóállomás ajtaját, s bent vegyük fel az ábracsoportot, és nyissuk ki. Az



lakhelye, ahol egy fura ajtót találunk a barlangban. Helyezzük be a szerkentyűt az ajtó nyílásába, mire egy lejtőre nyílik meg. Ott megtaláljuk a

És itt a nagy finálé: keresztük meg a mosdást (a 2. látónál fel, amíg látnak), aki rettenetesen felháborodik, hogy a gimnázium elcsúszott szedni illa, a kimenőnél a vízáramlást lejárta. Az erőszak már majdharmad részénél elcsúszott, a gimnázium már el is csúszott. Amikor megjelenik egy furkás és beleszáll, a levezetőnk... De Róflinnak van megkaparintva vele az egész: azonosan csúszott, ahol a fűző a mosdást... Néhány remek dobos után a gimnáziumban is a két csillag után, és az áruló maci után... és az egész színházban a kávék és a...

Nem marad más hátra mint végighallgatni a gratulációkat, megköszöni barátságukat. Na de mi lesz az időjárással a jövő



lenik Shelia és kiszabadít minket. Mielőtt elhagynánk a tábort, vegyük magunkhoz a kis aranyzsabrot. Induljunk el nyugatra, keressük meg az ősi romokat, amelyek egy reptér maradványai. Menjünk be a második nőtérre, vegyük meg

[illegible]

Többek között a táborhoz, s indulniuk el kellett, ahol előbb-utóbb találunk egy szívet a tenger felett. Itt leszünk a hosszabbidő, mire barátaink leeresztenek egy fészékbe a hosszabbidővel, s mi kicsenagjuk belőle a ködöt. Keresik meg a kéköt Klyst, s csavargó el nő a szobunkat egy lépcsőre. Idővel ismét a repít, eljárnak a barmoktól egy lépcsőn levő állat, s bent vanok a monukhoz a

szervizelőt. Csak a  
polgárunk a a kifizetési  
lyához képtelen kelte, s  
keressük meg a  
városteremtő nyitható  
bejárót. Bent használ-  
juk a kádortól az ajtó  
melléti nyílást, men-  
tünk be a szállóján, s  
ismét egy kábelles  
laboratórium: E, D, J, J, E,  
J, E, J, E. Ez a szám-  
-



## ÉRTÉKELŐ

	<b>grafika</b>	<b>75%</b>
	<b>hang/zene</b>	<b>74%</b>
	<b>kezelhetőség</b>	<b>85%</b>
	<b>kihívás</b>	<b>45%</b>

## ÖSSZHATÁS

**79%**

TESZTELVE: PC 576mm  
VERZIÓK: PC





4.999,- Ft

MICROPROSE



5.999,- Ft



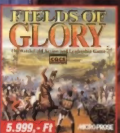
5.999,- Ft



5.999,- Ft



5.999,- Ft



5.999,- Ft

MICROPROSE

MEGHOSSZABBÍTVÁ AUGUSZTUS 20-IG!

# AZ 576<sup>KByte</sup> BOLTJAIBAN

(BUDAPEST,  
GYŐR,  
SZÉGED  
és SZOMBATHELY)

## MICROPROSE HÓNAPOT RENDEZÜNK !

AKI EBBEN AZ IDŐSZAKBAN  
MICROPROSE JÁTÉKOT VÁSÁROL,  
SORSOLÁSON VESZ RÉSZT,  
MELYNEK FŐDÍJA EGY

### 10.000,-Ft-os VÁSÁRLÁSI UTALVÁNY

A MicroProse teljes áruskáláját megtalálod az 576 KByte boltjaiban!



Megrendeléseiteket postai utánvétellel is teljesítjük!



# 576 KByte shop

**HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**

**1137 BUDAPEST,  
POZSONYI U. 14.  
TEL: 11-26-415**



**TOVÁBBI  
boltjaink**

**9021 GYŐR,  
KIRÁLY U. 18.  
TEL: (96) - 322-151**



**BALASSAGYARMAT  
Rákóczi út 32-34.  
SALGÓTARJÁN  
Fő tér 1.**

**SZEGED,  
Csongrádi sgt. 33.**

**MISKOLC  
Hunyadi u. 8.**

**SZOMBATHELY,  
Szent Márton u. 33.**

**EGER  
Katona tér 1-3.**

**GYÖNGYÖS,  
Trinyi u. 12.**



**PÉCS,  
Király utca 24.**

**ÚJ BOLTUNK NYÍLIK PÉCSETT**

# minden

**AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL**